電撃PlayStation
ギガンティック ドライブ
GIGANTIC DRIVE™
Holy, holy, holy is the LORD of hosts; the whole earth is full of his glory.
完全攻略ガイド

CONTENTS

世界観解説 …… 2

登場人物紹介 …… 8

システム解析 …… 17

- モード …… 18
- ゲーム進行 …… 19
- 画面の見方&操作 …… 20
- 改造 …… 26
- イベント …… 28
- 報酬 …… 30
- テクニック …… 31
- マップ …… 36

機人&ヴォルガーラ解析 …… 41

- ヴァヴェル …… 42
- ライオール …… 48
- グラング …… 54
- 機人の敵となるロボット …… 60

ストーリー攻略&各種データ …… 65

- ストーリー攻略の心得 …… 66
- ストーリー攻略 …… 68
- データ …… 97

特別企画&設定資料 …… 107

- 特別企画編 …… 108
- 設定資料編 …… 118
- 開発者インタビュー …… 126

—世界観解説—

World Guidance

宇宙からの侵略者「ヴォルガーラ」、地球を守るべく戦う「人間」、そして人間が開発した謎多き巨大ロボット「機人」……。キーワードを拾いつつ、『ギガンティックドライブ』の世界を解説する。

プロローグ～ヴォルガーラ襲来までの経緯～

1969年　人類初の有人月面探査。人類は月へと降り立つ。
だが、月からの帰路、探査隊が謎の死を遂げる。
1975年　人類初の有人宇宙ステーション建設。
1976年　ステーションの全乗務員……死亡。
1980年　ネクタル放射線、発見。
ネクタル放射線は、宇宙を漂う、有害な放射線である。
あらゆる生命体はネクタル放射線を浴びると、例外なく死に至る。
宇宙をさまよい、あらゆる金属を貫通し、生命を死に至らしめる恐怖の放射線。
ネクタル放射線があるかぎり、生物の宇宙進出は不可能であった。
有機生命体は、大気によって守られた惑星上でのみ生存が可能なのだ。
ネクタル放射線によって閉ざされた宇宙。
人類は、それをネクタルの障壁と呼んだ。
1981年　宇宙開発計画の無期延期が決定。
人類は宇宙に進出することはない。
異星生命体が、宇宙から地球へとやってくることはない。
人類は孤独な存在である。しかし……

2002年 謎の巨大ロボットが地球に飛来

有機生命体をはばむネクタルの障壁を越えて地球に飛来したのは、無機物であろう巨大ロボットであった。ヴォルガーラ星系から襲来したロボットは、数時間でイタリアを壊滅させる。地球人からのコンタクトを完全に拒絶し、無言で人間文明の破壊を続けるヴォルガーラ。人類に残された最後の希望は、日本のある組織がひそかに造り上げた機人(きじん)。17歳の若者が操る機人により、人類最後の抵抗が始まろうとしていた……。

残された希望は、3体の機人を操る若者たち

人類文明 終焉の刻、迫る

外宇宙からの侵略者 ヴォルガーラ

次々と出現する新兵器

突如現れ、一方的に破壊を始めた謎の巨大ロボット。
その正体、目的は不明だが、太陽系の外にある
ヴォルガーラ星系から襲来したことは判明している。
そのため、地球人は巨大ロボットを
「ヴォルガーラ」と総称している。
有人兵器なのか？　無人兵器なのか？
ロボットを操るヴォルガーラ人は、どこにいるのか？
有機生命体がネクタルの障壁を越えられるのか……？
いずれにせよ、
その驚異的な破壊力は
地球に住む人々すべてに
大きな恐怖を与え続けている。

まさか……
これがヴォルガーラ人なのか！？

KEY WORD
ファントム・システム

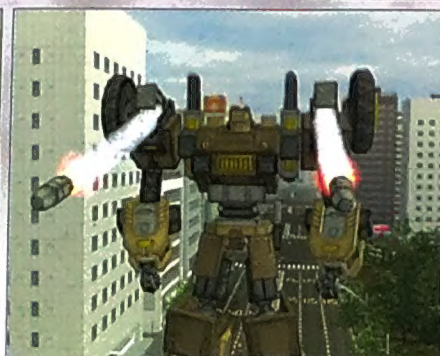
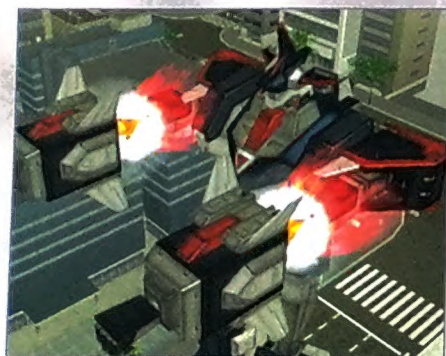
ヴォルガーラが持つ特殊武装。巨大な物質を瞬間的に空間転移させる技術であり、瞬間で長距離を移動できるため、どんな包囲網をも無効化する力を持つ。また、光学兵器などの射撃武器の接近を察知して自動的に空間転移し、攻撃を回避する防御武装としても使われる。ただし、近距離の格闘戦には反応できないことが唯一の弱点となっている。

機人
究極の兵器、それとも……？

日本政府の予算を困窮させ、ツキオカ・インダストリーを破産させるほどの費用のもとに完成を見た巨大ロボット。結果としては対ヴォルガーラの切り札となった機人だが、当初の目的は別にあったとも噂されている。

KEY WORD
アルケミック・ドライブ

機人の動力源である機関で、正式名称は元素転換反応機関。物質を構成する「地水火風」の元素に特殊な力を加えて転換反応を発生させ、その際に放射される熱エネルギーを利用して動力を得るもの。元素を利用するため、錬金機関、すなわちアルケミック・ドライブとの異名で呼ばれる。

人類に残された切り札

種の存続をかけて戦う

圧倒的戦力差

人間

地球上での栄華を極めた人間。
だが、ヴォルガーラの襲来により
その繁栄は無へと帰りつつある。
逆境のなか、生存をかけて
必死に戦い続ける人間たち。
その一方、世界規模の戦乱を前に
急成長を遂げる軍需産業。
人類の未来は、はたして……？

KEY WORD
ジェネシス・プロジェクト

蓬莱博士が提唱し、人類を三千年まで存続させるために結成された三千年委員会が採用したといわれる謎のプロジェクト。資源枯渇による種の絶滅を防ぐため、さまざまな研究がなされていたという。また、計画の実現には、機人の存在も欠かせないものであったらしい……。

戦時下で展開するドラマ

組織相関図

ゲーム中に登場する多くの組織は、それぞれの思惑を持って行動する。その関係を整理して紹介しよう。

文明保全財団　ツキオカ・インダストリー&三千年委員会

機人を所有する謎多き財団

ツキオカ・インダストリーを母体とする財団で、表向きの目的は文明の破滅要因について研究すること。理事長はツキオカ・インダストリーの社長の実子が務めているが、実質的には三千年委員会と呼ばれる組織の統括下におかれている。機人の製作、およびヴォルガーラとの戦闘といった行為は、すべて委員会の思惑によるものだが、その真意は謎に包まれている。現在、ヴォルガーラと互角に戦える機人を所有する組織として、世界中から大きな注目を集める。

➡千丈市にある財団の地下千メートルには、三千年委員会の本部が隠されている。

財団の内状

■ ツキオカ・インダストリー

数年前まで、日本の軍需産業の最大手と呼ばれた企業。当時の社長が三千年委員会の設備と研究結果を私的に買い上げたが、機人製作に要する莫大な費用によって破産した。その後、組織名を「文明保全財団」と改名した。

■ 三千年委員会

人類を三千年まで存続させることを目的とする組織。蓬莱博士が提唱する惑星資源開拓を名目としたプロジェクトの運用母体で、日本政府も積極的に推進したが、資金難で凍結。ツキオカ・インダストリーに買収された。

主要登場人物

理事長
月岡　直人

科学者
蓬莱博士

理事長
月岡　涼

科学者
ヘルマン・ウィルツ

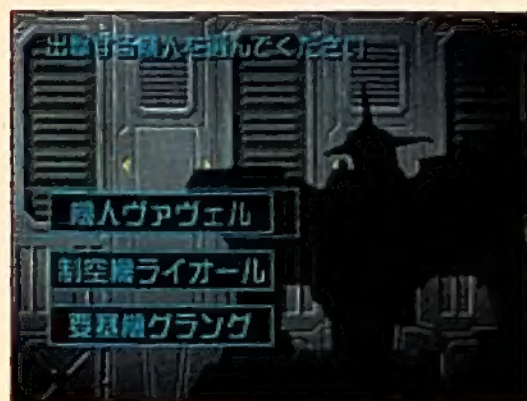
理事長
月岡　結衣

経理担当
京野　沙希

※ゲーム中は上記3名のうち、プレイヤーが選んだ1名のみが理事長として登場する。

オペレーター
木南　薫子

保有戦力

財団は地球上で唯一、ヴォルガーラと互角以上に戦える戦闘力を持った機人を所有している。その操縦者には財団の理事長である17歳の少年（少女）が登録されており、彼（もしくは彼女）しか機人を動かすことはできない。のちに日本政府からの協力要請を受け入れるが、機人が財団に所属するという独立性は守られ続けており、機人の出撃は財団、すなわち三千年委員会の一存に委ねられる。

3体の機人を所持

⬅財団が管理する機人は、ヴァヴェル、ライオール、グラングの3体。機人の出撃場所は千丈市内の各所に用意されており、地下通路を使って機人を輸送することで、迅速に敵を迎え討つことが可能だ。

？？？

目的不明の第三勢力

ヴァルドルを操る奏也が所属する謎の勢力。奏也はヴォルガーラと機人との戦闘現場に姿を現し、たびたび主人公を助けるが、その真意を語らずに姿を消してしまう。また、なぜ奏也が4体目の機人、ヴァルドルを所持しているのかも大きな謎だ。

主要登場人物

ヴァルドル操縦者
蓬莱　奏也

保有戦力

奏也が操縦するのは、漆黒の機人ヴァルドル。その姿はヴァヴェルに似ているが、両者の因果関係は不明。変形機能は確認されていないものの、少なくとも戦闘能力はほかの機人に匹敵するものを持っており、対ヴォルガーラ戦の心強い味方となる。

4体目の機体ヴァルドル

➡ヴァヴェルと似たフォルムを持つ理由とは?

戦闘をサポート？

ブルノーズ重工

世界有数のフランス軍需企業

いち早く軍事増強に着手したことで大成功を収めた、フランスの軍需産業の最大手。その背景には、三千年委員会とつながりを持つツキオカ・インダストリーと提携し、ヴォルガーラの襲来情報を事前に入手していたからとも噂されている。提携相手の破産後は、新たに三咲重工との親交を深めている。

社長令嬢
エレン・ブルノーズ

保有戦力 高威力のグレネードや高性能戦闘ヘリ「ブラックバット」で名を知られている。

提携パートナー

三咲重工

世界第2位を誇る兵器会社

ライバル企業ツキオカ・インダストリーの没落を機に大発展を遂げた兵器会社。日本国内のシェアトップを誇るブルノーズ重工日本支社との提携を結ぶことで、今や世界中の対ヴォルガーラ兵器の20%を製造している。

主要登場人物

御曹司
三咲 勝

社長令嬢
三咲 奈々穂

保有戦力 ファントム・システムを無効化する、アンチ・ファントム・ミサイルを所持している。

かつての提携パートナー

兵器を提供

設立に協力?

軍事協力を依頼

日本政府 自衛隊

国土防衛のため最善を尽くす

日本を統治する政府。自衛隊ではヴォルガーラの侵攻を防げないと判断し、財団に機人の協力を要請する。かつては、三千年委員会設立に協力した経緯も持つらしいが、真相は不明。

陸軍所属
黒杉 信一郎

陸軍所属
山野 武

保有戦力 過剰な軍備強化との非難の声を浴びつつ、日本政府は対ヴォルガーラ用の戦闘兵器を極秘裏に収集していた。だが、多くの兵器はヴォルガーラのファントム・システムを前に無力化され、成果は少なかった。

戦艦 高雅

←対ヴォルガーラ用に建造された、海上自衛隊の切り札的な戦艦。

スクープを狙って取材

戦闘をサポート

BNN Broad News&Network

日本最大手の情報局

多くの人気キャスターやレポーターを有する、国内有数の民間報道局。本社は東京にあり、海外にも支局を持っている。また、ヴォルガーラの攻撃目標である千丈市にも支局が存在する。

主要登場人物

キャスター
河崎 友絵

レポーター
番原 美香

保有戦力 兵器は持たないが、大型バンから高速ヘリまで、取材用の乗り物は数多く所有している。

避難誘導隊

市民の安全を守る民間レスキュー隊

ヴォルガーラと機人が戦闘を行った際、市民が安全に避難できるように誘導する民間組織。逃げ遅れた屋内の人々も救助できるよう、レスキュー部隊としての技術や設備も備え持っている。

隊長
早川

隊員
エレン・ブルノーズ

保有戦力 ヴォルガーラの攻撃にも多少は対応できる、特殊な装甲を持つ避難用車両を所持している。

登場人物紹介

Character File

複雑なバックグラウンドを持ち、各々の信念のもとにヴォルガーラと戦う人間たち。物語をより楽しめるよう、ゲームに登場する全人物のデータを公開していこう。

機人を操る3人の主人公

月岡直人

直情型の熱血漢

大企業の社長の子息ながら、いい意味で「庶民」を感じさせる素直な性格の少年。スポーツ万能でありながらも趣味はテレビゲームと、多くの運動部を嘆かせている。唯一のポリシーは悪を憎むことで、常に強い正義感を持っている。

月岡　直人

●つきおか　なおと　●17歳
●文明保全財団理事長

CV：鈴村　健一

バックグラウンドは3人共通

主人公である3人はツキオカ・インダストリーの社長の子息という設定だが、ゲーム中にはいずれか1人しか存在しない。つまり、直人、涼、結衣の3人の主人公のうち、プレイヤーが選択した1人だけがゲーム中に登場するわけだ。選択した主人公は、文明保全財団の理事長となり、機人の操縦者として活躍することになる。いずれの主人公の場合もシナリオ展開には大差がなく、主軸として語られるのは、月岡家を没落に導いた機人への反感と、その機人を使わねばヴォルガーラと戦えないという、葛藤に悩む姿である。

月岡涼

群れることを嫌うクールな天才児

文武両道を地でいく天才児。外見に似合わずケンカが強く、千丈市の高校生を陰で支配する番長と、まことしやかに噂されているが、本人は孤高を貫いているだけ。趣味はバイクで走り回ること。

月岡　涼

●つきおか　りょう　●17歳
●文明保全財団理事長

CV：千葉　進歩

月岡結衣

負けん気が強いロボオタ少女

誰とでも気さくに接する、千丈第一高校のアイドル的な存在。自他ともに認めるロボットアニメ好きで、「巨大ロボットは公園やプールが割れて出撃しなければならない」など、独自のこだわりを持つ。

月岡　結衣

●つきおか　ゆい　●17歳
●文明保全財団理事長

CV：ゆかな

主人公の支えとなるヒロイン＆パートナー

▼CHARACTER FILE

三咲 奈々穂

CV：有島 もゆ

激しい戦禍に翻弄される千丈一不幸な少女

年齢のわりに幼い容貌の、おっとりした少女。主人公とは中学生時代からのクラスメートで、主人公の妹のようなカタチでの付き合いが続いている。本来は三咲重工の社長令嬢だが、人を傷つける兵器会社への反発から家を出て、バイトで学費を稼ぎながら生活する。

三咲 奈々穂

●みさき ななほ ●17歳
●千丈第一高校2年生

主人公の性別によって恋愛対象が変化

選んだ主人公による最大の違いは、主人公の性別によって恋愛対象が変化し、エピローグに違いが出ることだ。いずれの主人公を選んだ場合も、奈々穂が幼なじみであり、奏也がライバルとなることは変わらないが、エレンとの関係は大きく変化する。主人公が男性の場合は、エレンとの関係は元婚約相手。女性主人公の場合は、ただの親友関係となる。右に示した恋愛対象の変化を見て、お目当ての相手とのエピローグを見られるようにプレイしよう。なお、各相手とのエピローグ条件に関しては、P028、096に掲載してある。

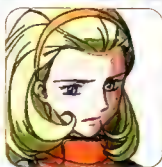
エレン ブルノーズ

CV：今井 由香

避難誘導隊で働く主人公の元フィアンセ

ブルノーズ重工の社長令嬢ながら、家業に反発して家出した少女。非常に気丈で誇り高く、家訓である「気高くあれ」に忠実に生きている。人を殺す仕事ではなく、人を救う仕事がしたいと避難誘導隊に志願した。

エレン・ブルノーズ

●エレン・ブルノーズ ●17歳
●ブルノーズ重工社長令嬢、避難誘導隊員

蓬莱奏也

黒き機人を操る謎に満ちた青年

どこからともなく現れ、主人公の窮地を救っては去っていく黒ジャケットの青年。非情をよそおってはいるが、その瞳には強い意志と優しさも感じられる。その真意が語られる日は……？

蓬莱 奏也

●ほうらい そうや ●17歳
●機人ヴァルドルの操縦者

CV：小西 克幸

GIGANTIC DRIVE

▶CHARACTER FILE

さまざまなカタチで物語にかかわるサブキャラクターたち

機人を生んだ異端の科学者

誰よりも早くヴォルガーラの襲来を予期していた天才科学者。彼の功績により機人は完成に至ったが、彼が真に目標とする思想、すなわち「人間を三千年まで存続させるための結論」は、日本政府から危険視されていたという。物語冒頭でヴォルガーラとの戦闘に巻き込まれ、消息を断つのだが……。

蓬莱博士

●本名不明（名字：ほうらい）　●62歳
●文明保全財団に所属する科学者

アルケミック・ドライブの開発者

ドイツ人科学者。そもそもはドイツの研究所でアルケミック・ドライブを開発していたが、資金難で開発が中断。三千年委員会の援助を受け、開発を成功へと導いた経歴を持つ。委員会が表面上は解散しても蓬莱博士とともに機人の完成へと心血を注ぎ、現在は対ヴォルガーラ作戦の指揮を任されている。

ヘルマン・ウィルツ

●ヘルマン・ウィルツ　●35歳
●文明保全財団に所属する科学者

CV：小杉 十郎太

財務省出身の財団の倉庫番

財務省に勤務していた才女だが、「ツキオカがつぶれようと、それ以上に地球を、そして子孫を守ることが重要だ」という文明保全財団の前理事長の言葉に感動し、財団運営に力を注いできた。経理に関する彼女の言葉は厳しいが、それは財団を存続させるための必死さの裏返しに過ぎない。

京野　沙希

●きょうの　さき　●28歳
●文明保全財団に所属する経理担当

「仏の木南」と称される穏和な通信手

機人が戦闘する際の通信オペレーターを担当する女性。いつも厳しい京野と正反対に、物腰が柔らかく、常に微笑をたやさない性格から、同僚たちからは「鬼の京野、仏の木南」と呼ばれている。大人びた女性ながら、肌触りがいいぬいぐるみには目がないという少女らしさも残っている。

木南　薫子

●きなみ　かおるこ　●22歳
●文明保全財団に所属する通信オペレーター

GIGANTIC DRIVE
▼CHARACTER FILE

河崎友絵にあこがれる突撃レポーター

河崎にあこがれてBNNに入社した新人キャスター。現実は厳しく、千丈というひなびた支局のレポーター職に回されてしまったが、持ち前の根性で花形キャスターを目指して奮闘している。目的のためには手段を選ばない性格で、激戦区で突撃レポートを繰り返しては財団に迷惑がられている。

番原　美香

●ばんばら　みか　●25歳
●BNNの新人キャスター

BNNを代表する恋多きキャスター

若くしてBNNの看板キャスターとなり、約10年にわたってその座を守り続けている美女。芸能人とのスキャンダルにはこと欠かない恋多き女性だが、ニュースに対する真摯な姿勢は内外から高く評価されている。

河崎　友絵

●かわさき　ともえ　●34歳
●BNNの看板ニュースキャスター

番原とコンビを組むBNNのカメラマン

うだつの上がらないカメラマン生活を送ってきた男性。番原の強引な性格に引きずられて激戦区の危険な突撃取材に同行する羽目になったが、彼自身もこの取材を転機に重職に出世しようと目論んでいる。

カメラマン

●本名不明
●BNNのカメラマン

矢尾　剛司

●やお　たけし
●青果店・矢尾屋の主人

「野菜の安さは千丈一！」と自負する、小さな青果店の主人。バイトとして雇った奈々穂を想い、家族同然に考えてくれる優しいおじさん。

矢尾　美津子

●やお　みつこ
●矢尾屋の主人の妻

矢尾剛司の妻。ひとり暮らしをしている奈々穂を心配し、住み込みでのバイトを提案するなど、下町育ちらしい人情味にあふれたおばさん。

パン屋の店長

●本名不明
●パン屋・パンダ・ベーカリー店長

奈々穂のバイト先であるパン屋の店長。看板娘である奈々穂をかわいがっているが、戦時下では時給をあまり上げられず、いろいろ悩んでいるらしい。

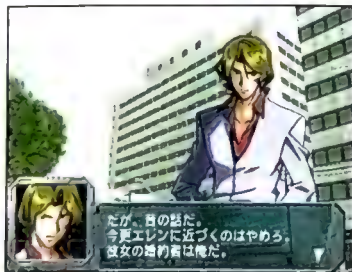
CV：長崎　高士

自己中心的ながめつい商人

金のためならどんな汚いことでもいとわない、典型的な悪徳商人。彼が経営する大田原商事の悪名も高く、ヴォルガーラとの戦いに乗じて不法な地上げを行っており、奈々穂のバイト先も苦しめられている。

大田原　恭二

●おおたわら　きょうじ
●大田原商事社長

高いプライドを持つエレンの婚約相手

破竹の勢いである三咲重工の御曹司で、謙虚さのカケラもないキザな男。だが、若年ながら経営手腕は一人前で、仲間うちからは頼れる若社長と人望が厚い。また、婚約相手であるエレンに対しては一個人として本気で恋心を持っており、常に「彼女に見合う男になりたい」と考えている。

三咲　勝

●みさき　しょう　●17歳
●三咲重工の御曹司

CV：私市　淳

千丈を守り続ける無骨な戦車乗り

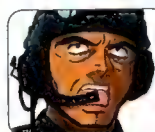
千丈市を生まれ故郷に持つ自衛隊員。物静かで落ち着いた性格だが、強い使命感と責任感を胸に秘めている。戦車隊の指揮官を務めており、ヴォルガーラとの交戦で失った多くの部下たちの仇を討とうとしている。

黒杉　信一郎

●くろすぎ　しんいちろう
●自衛隊陸尉

統合幕僚会議議長

●本名不明
●自衛隊統合幕僚会議議長

自衛隊の実質的なトップをつとめる男性。自衛隊の戦力ではヴォルガーラに太刀打ちできないと判断し、機人を所有する財団に援助を求めた。

自衛隊陸佐

●本名不明
●自衛隊第七師団師団長

北海道に駐屯する国内最大の戦車隊「自衛隊第七師団」の師団長である陸佐。政府の要請を受け、日本各地でヴォルガーラとの交戦を続けている。

早川隊長

●本名不明（名字：はやかわ）
●避難誘導隊隊長

避難誘導隊の隊長をつとめる、エレンの上司にあたる女性。人々の命を救う職業に誇りを持っており、卓越したレスキュー技術を持っている。

整備員

●本名不明
●文明保全財団に所属する整備員

機人の整備を担当する整備員。物語中に顔を出すことは少ないが、彼らのたゆまぬメンテナンスによって機人が出撃できることを忘れてはならない。

社　員

●本名不明
●三咲重工社員

三咲重工に勤務する職員。物語中に登場することは非常にまれ。御曹司である勝に対する礼儀正しさはゆき届いており、社員教育のたまものといえる。

保険医

●本名不明
●千丈第一高校の保健医

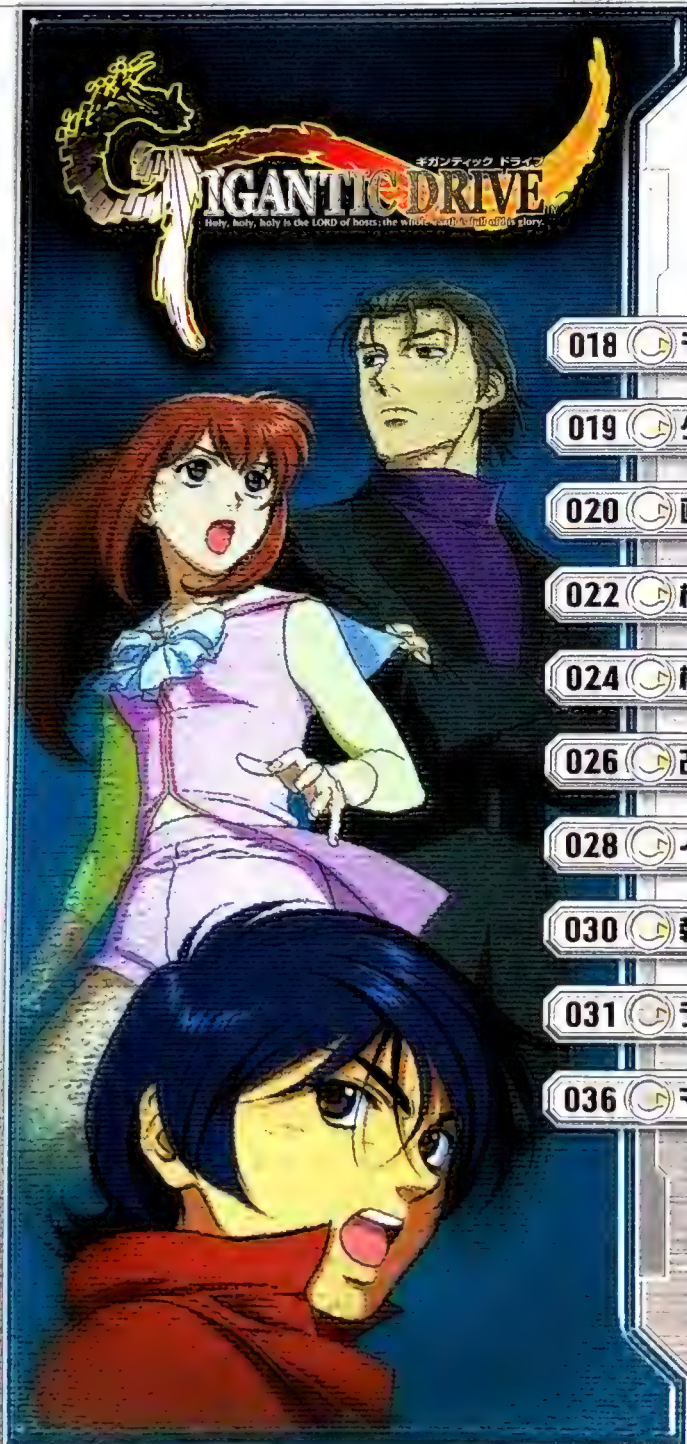
千丈第一高校に勤務する保険医。食生活の貧しさから栄養失調で倒れた奈々穂を、無理なダイエットと勘違いしたエピソードがあり、名医とはいいがたい。

少し気弱な黒杉の部下

黒杉の部下であり、ヴォルガーラと交戦して壊滅状態となった戦車隊の数少ない生き残り。臆病で気弱だが使命感は人並みに強く、逆境にぼやきながらも、黒杉のもとを離れることなく千丈市を守り続けている。

山野　武

●やまの　たけし
●自衛隊陸士

>>> システム解析

018 モード
019 ゲーム進行
020 画面の見方&操作、主人公の操作
022 機人の操作
024 機人の基本技
026 改造
028 イベント
030 報酬
031 テクニック
036 マップ

5つのメニューを選んで
1人用や対戦などを楽しもう

モード

本作のメインとなるモードは、物語の主人公になり、機人を操作して敵と戦うストーリーモード。このほかのモードはサブ的なもので、ストーリーモードでクリアしたミッションを自由に選んでプレイできるチャレンジモードや、他プレイヤーと対戦するVSモードなど、さまざまなモードが用意されている。

Story －ストーリーモード－

このゲームのメインモード

全53話＋エピローグで構成される本作のメインモードで、ゲームスタート時に3人の主人公から1人、3体の機人から1体を選んでゲームを進めていくことになる。主人公と機人の選択の違いは、セリフの言い回しやミッションの分岐（P066を参照）などで、基本的に物語の内容は変わらない。なお、主人公と初期機人はゲームの途中で変更できないので、あとで後悔しないようによく考えてから決めるようにしたい。

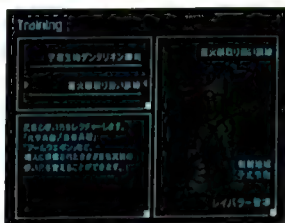
←主人公と機人を操作してクリアを目指そう。

ストーリーモードの特徴

エピローグまですべて楽しめる	エピローグを見られるのは、このモードをクリアしたときだけだ。
主人公や機人によって話が変化	主人公の性別により恋愛の対象が変わるほか、機人によって一部のミッションが変化。
ほかのモードに影響がある	チャレンジモードで選べるミッション数やVSモードで使えるロボット数などが増える。

Training －操縦訓練－

基本操作を覚えるモード

主人公および機人の操作を練習できるモード。ストーリーモードをプレイする前に、まずはこのモードをプレイして操作に慣れておくといいだろう。

←2種類のミッションが用意されている。

宇宙生物ダンタリオン襲来

基本操作のなかでも、より初歩的な操作を練習できるミッション。ウィルツ博士の指示に従って操作を覚えよう。

主な訓練内容

- 主人公の操作
- 機人の移動
- 基本技の操作

重火器取り扱い訓練

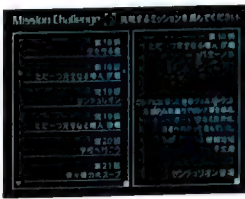
機人が使える各種武装の操作を学習できるミッション。必須というわけではないが、覚えておくとストーリーモードで役立つ。

主な訓練内容

- 光学兵器の操作
- 実弾兵器の操作
- アームウェポン

Challenge －ミッションチャレンジ－

一度クリアしたミッションを遊ぶ

ストーリーモードでクリアしたミッションを自由に選んで遊べる。イベントやバトルは発生するが、クリア後のニュースは基本的に見られない。

←ミッション内容の確認に便利だ。

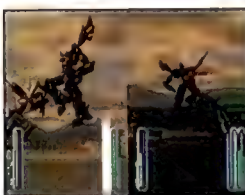
ストーリーモードとの違い

自由にプレイできる	主人公と機人を自由に選択できる（一部例外もある）。
一部のイベントが見られない	特定の条件が必要なイベントは見ることができない。

VS －対戦－

好きなロボを使って対戦が楽しめる

好きな主人公とロボットを選んで1対1の対戦を楽しめる。初期状態では選択可能なロボットやマップの数は少ないが、ストーリーモードを進めると使える数が増えていき、最終的にはすべて選択可能になる。また、機人の一部の技もストーリーモードの進行によって追加されていく（P035を参照）。

←対戦なら同キャラ戦も可能だ。

←左右に2分割された画面で戦う。

Option －オプション－

各種設定ができるモード

ゲームのプレイ環境に関わる各種設定を変更できる。システムデータには、ストーリーモードの進行具合やVSモードで使用可能なマップ＆ロボット、チャレンジモードのミッション数などが記録される。

オプションのメニュー

システムデータのセーブ／ロード	システムデータの保存と読み込みを任意で行える。
サウンド	ゲーム中の音声をステレオとモノラルの2つから選べる。
振動機能	振動機能のON、OFFを切り替えることができる。

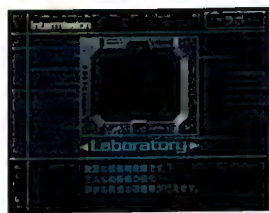
ゲームの流れを覚えて
ストーリーを進めよう

ゲーム進行

本作のメインであるストーリーモードの流れは、基本的に右の進行チャートにそって進んでいく。ただし、敵が出現しないミッションが存在するなど、一部例外もある。

←1話ずつミッションをクリアしていこう。

①インターミッション

インターミッションでは、右表の各種コマンドが選択できる。ミッションによっては、「Hangar」や「Laboratory」が使えない簡易インターミッションになることもある。

←主人公や機人の改造やデータの保存が可能。

インターミッション中のメニュー

Next Missions	次のミッションへ進む
Hangar	機人の改造、装備の確認
Laboratory	主人公の改造、装備の確認
Save Load	データの保存、読み込み
Option	各種設定の変更
Exit	ゲーム終了し、メインメニューへ

②ミッション

ミッションが始まると、BNNニュースや主人公の会話シーンが挿入されてからミッション内容が説明される。その後、プレイヤーは主人公を操作できるようになるので、説明されたミッション内容を達成していこう。ミッションは、イベントを発生させて敵とのバトルに勝利すればクリアというのが基本パターンになる。機人もしくは主人公の耐久力がゼロになるとゲームオーバーになるが、RETRYを選べばミッションの最初からやり直せる。

↓ほとんどのミッションはBNNニュースから始まる。

↑開始時は、敵の侵攻ルートなどが表示されたマップが見られる。

各種イベント

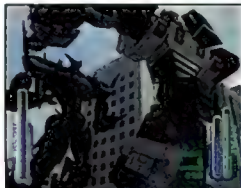
ミッション中は、下表記の条件を満たすことにより、さまざまなイベントが発生する。

←BNNニュースは画面左上に表示される。

イベント発生条件

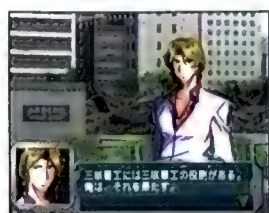
時間の経過	何もしなくても一定時間が経過すればイベントが発生する。
特定の場所へ移動	指定された場所など、特定の地点に到達することで発生。
特定の建物の倒壊	奈々穂のバイト先など、特定の建物が倒壊すると発生する。

バトル

ほとんどのミッションは、マップに出現した敵を倒すとクリアとなる。最初は敵と1対1で戦うことが多いが、ミッションが進むと1対2、1対3といった敵の数のほうが多い不利な戦闘が行われることもある。なお、ミッションによってはロボット以外の敵が登場したり、機人の選択・操作に制約がついたりすることもある。また、バトルがないミッションもある。

←機人対ヴォルガーラの戦闘がメイン。

←謎の怪人が登場するミッションもある。

③ミッションクリア

ミッションクリア後は、戦場となったマップの被害総額や、倒壊した建物の情報がBNNニュースによって伝えられる。また、クリア後に報酬がもらえるミッションでは、BNNニュースのあとに損害に応じた報酬金額も報告される。なお、特定のイベントは報酬報告が終わったあとに発生するので、見逃さないように気をつけよう。

←一部のイベントはクリア後に発生する。

クリア時にもらえる報酬について

第8話以降になると、ミッションクリアごとに基本報酬として資金がもらえる。また、街に与えた損害が少なければ、特別報酬としてさらに多くの資金を獲得できる。獲得した資金は主人公や機人の改造に使用する。

↑基本報酬と損害に応じた特別報酬の合計額が総収入となる。

プレイする前に画面の見方と操作を覚えよう

画面の見方&操作

主人公や機人を自分の手足のように動かせるようになることが本作の魅力の1つ。そのためには、まず画面の見方と主人公および機人の操作方法を覚えるのが重要。とくに機人の操作は独特なので、ここでまとめてあることをよく読んで必ずマスターしておきたい。なお、機人の操作方法はNORMALとEASYの2つがある。うまく機人を操作できない人は、操作が簡単なEASYを選び、慣れてきたらNORMALに変えるといいだろう。

画面の見方

【モード中の制限時間】
特殊なモードを発動すると表示される。表示されている数字がゼロになると自爆してゲームオーバーになる。

【主人公ゲージ】
左側は主人公の体力を示す耐久力ゲージ、右側は飛行できる時間を表すグラビティゲージになっている。改造するとゲージが少しだけ上昇する。

【機人ゲージ】
左側が特定の技を使う際に消費するエネルギーゲージ、右側が機人の体力を表す耐久力ゲージになっている。

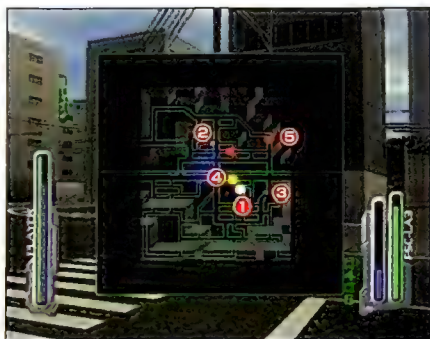
【武器の搭載弾数】
実弾兵器の弾数を表示。アイコンが武器の種類、数字が残弾数を示す。弾薬の最大数は改造で増加できる。

※ミッションによっては、画面下部に顔グラフィックやセリフが入ったり、左上にライブモニターが表示されたりする。

マップの見方

❶【機人の位置】
機人の現在位置を表示している。

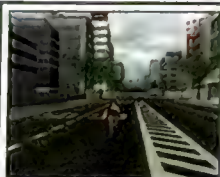
❷【主人公の位置】
主人公の現在位置を表示している。扇状に広がっている範囲は、主人公が現在向いている方向を示している。

❸【NPC】
主人公以外の主要キャラを示す。

❹【敵ロボットの位置】
敵ロボットの現在位置を示す。ミッション開始時のマップとは異なり、敵の侵攻ルートは表示されない。

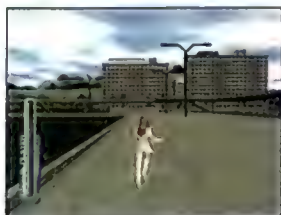
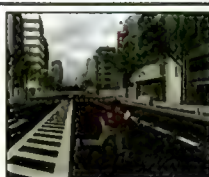
❺【目的地】
ミッション中に定められた目標地点。複数表示されたり、ミッション中に次々と変化したりすることもある。

※ミッション開始時にもマップが表示されるが、ここではゲーム中にスタートボタンで表示されるマップについて説明している。

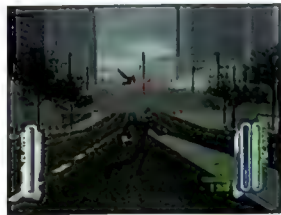
主人公の操作

機人によるバトルがゲームの中心となる本作だが、機人操作時は必ず主人公からの視点となる。そのため、機人を正確に動かすためには、機人がよく見える位置へ素早く主人公を移動させることが重要になってくる。機人の操作に比べると、主人公の操作は非常にシンプル。機人の操作に集中するためにも早めに慣れておきたい。

移 動

方向キー or Lスティック
(上…前進、下…後退)

前進すると主人公は画面奥へと移動し、後退すると画面手前へと移動する。移動は方向キーとLスティックのどちらの入力でもいいので、やりやすいほうで操作しよう。なお、パーツを開発すると移動スピードが大幅にアップする。

↑最も基本的、かつ重要な操作。早めに慣れよう!

平 行 移 動

L1 or R1ボタン

視点を変えずに主人公を左右に移動させることができる。方向キーで左右に移動しようとすると視点が変わってしまうため、機人の位置を見失いやすい。敵との戦闘中に目を離したくないときなど、うまく移動と合わせて使っていこう。

↑平行移動をすれば、視点を変えずに左右に移動できる。

方向転換

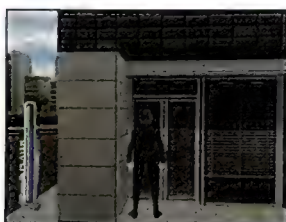
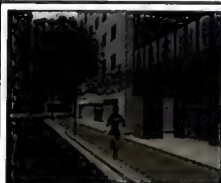
方向キー or Lスティック
(左…左を向く 右…右を向く)

主人公を動かさずに向いている方向だけを変えることができ、方向キーと組み合わせて使えば、移動しながら視点を変更することも可能。例えば、方向キーを右上に入力すると、右に向きを変えながら前進することができる。また、方向キーだけでなく、L1orR1ボタンも併用可能。これらすべての操作を同時に行えば、主人公を自由自在に移動させられる。

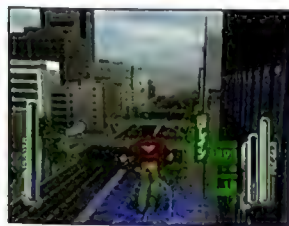
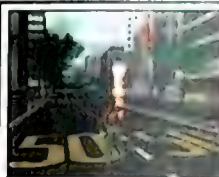
➡方向転換をすると、その場に立ち止まって方向を変える。

扉に入る

□ボタン

建物の多くには1階と屋上にそれぞれ扉がついている。この扉の前で□ボタンを押すと、1階から屋上、屋上から1階を一瞬で行き来できる。なかには扉に入れない建物もあるが、飛行よりも早くビルに上がれるので、必ず使いこなそう。

⬆扉が近くにあるときは、有効な移動手段となる。

ジャンプ&飛行

○ボタン ……………ジャンプ
○ボタン押しっぱなし ……飛行

○ボタンを1回押すとジャンプ、そのまま○ボタンを押しっぱなしにしていると飛行できる。飛行中はグラビティゲージを消費し、グラビティゲージがすべてなくなるか○ボタンを離すと落下する。ただ、グラビティゲージは時間経過によって回復するので、時間が経てば再び使用できる。なお、改造すればさらに高く長く飛行できるようになる。

⬅⬆飛行は主人公の落下中にも使えるが、この場合はなかなか上昇できない。

グレネード

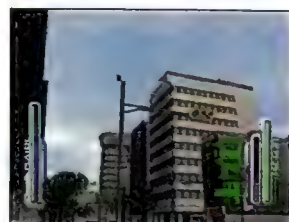
△ボタン

初期状態では使用できず、改造することで使用可能になる主人公唯一の攻撃手段。△ボタンを押すと主人公がその場で停止してグレネードを投げる。その後、向いている方向に放物線を描いてグレネードが飛んでいき、着弾したところで爆発。爆風の届く範囲にダメージを与える。また、グレネードは改造することで3段階までパワーアップでき、改造するごとに攻撃範囲と攻撃力が上昇していく。なお、視点変更中に使えば向いている方向にグレネードを投げられる。

⬅敵ロボットへの攻撃以外にもいろいろな使い道が…。

視点変更

×ボタン

×ボタンを押している間は、主人公の目から見た視点に変化する。このときに方向キーおよびLスティックを動かすと周囲360度を自由に見回すことができる。ただし、視点変更中は各種移動とジャンプ&飛行の操作ができなくなる。

⬆方向転換では見られない上下の方向を見るときに便利。

マップ表示

スタートボタン

スタートボタンを押すとゲームを一時中断して、ミッション中のマップを表示する。この状態でもう一度スタートボタンを押すとゲームを再開できる。

機人操作モード

セレクトボタン

機人がマップに出撃しているときに押すと、機人操作モード(P022を参照)に切り替わる。なお、ミッションによっては機人の出撃選択にも使用する。

機人の操作

機人の操作は非常に独特なので、ここで操作方法をしっかりと読んで必ずマスターしたい。なお、操作方法は初心者でも扱いやすいEASYと上級者向けのNORMALの2種類がある。

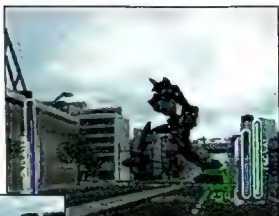
←NORMAL操作を選べば腰も自由に動かせる。

EASYとNORMALの違いについて

EASYとNORMALの最大の違いは、移動の操作方法。L1、R1ボタンを使うNORMALに比べ、方向キーだけで移動できるEASYは非常に扱いやすい。ただし、EASYだと「腰を動かす」という行動ができなくなるので、できればNORMALの操作を選んでおきたい。

前進

EASY…方向キーを上に入力
NORMAL…L1、R1ボタンを交互に入力

足を交互に前に出し、前方に移動することができる。前進中は一歩進むごとにエネルギーが10増加していく。操作方法に関しては、EASYは方向キーを入力するだけで前進するが、NORMALではL1、R1ボタンを交互に押さなければならない。また、NORMALの場合、ボタンを押している長さで歩幅が変化するので、最高速度で移動するにはコツが必要。ボタンを押しっぱなしにして歩幅を必ず最大にし、片足が地面に着く前に次の操作を素早く入力しよう。

↑見た目は遅く感じるが、歩幅が大きいため実際には意外と速い。

←NORMAL時は、歩幅を最小にすることで早くエネルギーをためられる（P033を参照）。

後退

EASY…方向キーを下に入力
NORMAL…L2、R2ボタンを交互に入力

機人の足を交互に後ろに下げることで、後方に移動できる。ただし、前進するときよりも歩幅が狭いため、あまりスピードは出せない。ほかにもリーチの短い攻撃を回避する手段としても使うこともできるが、実用度はあまり高くない。操作方法による違いは前進と同様で、方向キーだけで後退できるEASYに対し、L2、R2ボタンを使わなければならないNORMALの操作はやや複雑。実際に何度も動かして感覚をつかもう。

↑攻撃をかわすときは操作を入力するタイミングが重要。

方向転換

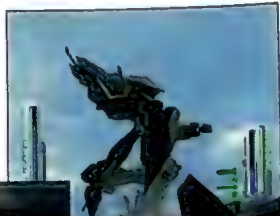
EASY…方向キーを左右に入力
NORMAL…L1,L2ボタン or R1,R2ボタンを同時に入力

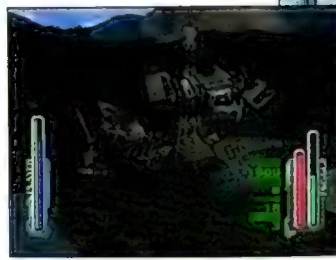
その場で立ち止まり、ゆっくりと回転しながら向きを変えることができる。機人は向いている方向にしか前進できないため、方向転換を使わないと左右に曲がれない。前進や後退の操作といっしょに使って、スムーズに機人を動かせるようにしておこう。なお、NORMALの場合、2つのボタンを同時に押さなければならないため、同時押しに失敗すると必ず前進もしくは後退してしまう。NORMALの操作を選んでいる人は、同時押しも確実にできるようにしておく必要があるだろう。

➡ガードやしゃがみ、グランドチャージなどの行動中でもある程度は方向転換できる。

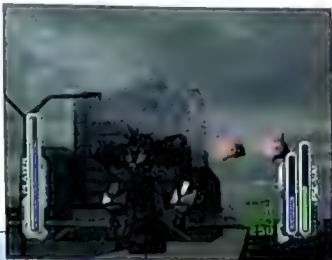
腰を動かす

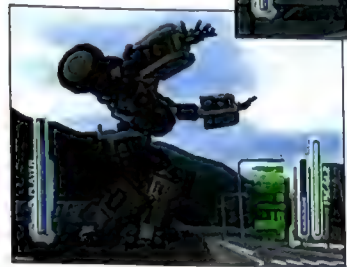
NORMAL…方向キーを上下左右に入力
（上…上を向く、下…下を向く、左…左を向く、右…右を向く）

NORMALでしか使えない動作で、機人の腰から上の上半身部分を動かせる。腰を動かすことで、上半身から繰り出す攻撃の方向を変えられる。実戦では追い打ち（P034を参照）を狙うときに使用することになる。ちなみに、グランドチャージを行うと腰の位置が初期状態に戻る。

↑下方向のほうが使用頻度は高いが、上方向にもかなり動かせる。

←腰を動かして攻撃方向を変え、ダウンした敵に追い打ちをかける。

しゃがむ

EASY…L2 or R2ボタンを入力
NORMAL…L2、R2ボタンを同時に入力

両足を曲げてその場にしゃがみこむ。しゃがんだ状態でもう一度コマンドを入力すると、再び立ち上がることができる。しゃがんだときの低い姿勢で敵の攻撃を避けることも一応可能だが、実用性はかなり低い。普段はつかむやジャンプ、「グラビティ・ゼロ」といった、一度しゃがむ動作をしなければ出せない行動の準備動作として使うことのほうが多い。なお、しゃがみ中は移動ができなくなったり、攻撃を出せなくなったりするなど、行動に制限がついてしまうので、よほど必要性があるとき以外は使わず、普段は立ち上がっていたほうがいいだろう。

⬆しゃがむと姿勢が低くなるので、打点の高い攻撃なら避けられる。

⬅「グラビティ・ゼロ」など、しゃがまないと出せない攻撃も存在する。

ジャンプ

しゃがむ操作を入力したあと
L1、R1ボタンを同時に入力（※1）

しゃがんだ状態から斜め上に向かって飛び上がる。ジャンプするためには一度しゃがむという行動をとらなければならないため、立った状態からだとジャンプするまでに時間がかかってしまう。ジャンプ力は機人によって大きな差があり、軽量級のライオールは高く、遠くまでジャンプできるが、重量級であるグラングはジャンプの高さが低いうえ、飛距離も短い。

⬆ジャンプ中でも一部の攻撃や方向転換などの行動は可能だ。

⬅ライオールのジャンプ力は抜群。かなりの高さまで飛び上がれる。

※1：EASYはしゃがむ操作を入力したあとL1 or R1ボタンを入力。

つかむ

しゃがむ操作を入力したあと
L or Rスティックを上に入力

しゃがんだ状態で腕を伸ばし、伸びきったあたりで接触した物をつかむ。もう一度コマンドを入力すると、つかんだ物をそっと地面に置くことができる。また、物をつかんだまま立ち上がってパンチを出すと、つかんだ物を勢いよく放り投げられる。このときは、パンチの種類によって投げる方向や飛距離が変わる。イベント以外では基本的に使う必要はないが、さまざまな物がつかめるのでぜひ試してほしい。機人でヒロインをつかみ、ビルに投げつけるなんていう暴挙も一応可能だ。

⬅うまく物をつかむには、腰を動かしての微調整が重要。

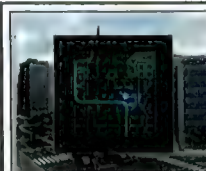
視点変更

✕ボタン

×ボタンを押している間は主人公の目から見た視点になり、方向キーを動かせば360度好きな方向を見ることができる。普段は機人のほうを見続けて変動する視点を、一カ所に固定できるので、空中コンボを狙うときなどに使うと便利だ。

⬆機人で物をつかむときは、視点変更で手元を見よう。

マップ表示

スタートボタン

ミッション中にスタートボタンを押すと、ゲームを中断してマップを表示する。もう一度押すとゲームを再開できる。ちなみに主人公操作時との違いはない。

主人公操作モード

セレクトボタン

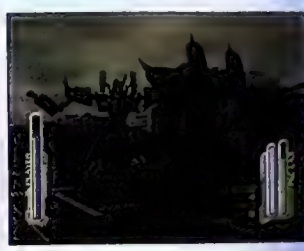
セレクトボタンを押すと、操作モードが機人から主人公に切り替わる。なお、操作モードの切り替え以外にもセレクトボタンは機人の出撃にも使用する。

ここではL、Rスティックの操作で繰り出せる機人の基本技を解説していく。3体の機人によって攻撃力や攻撃速度が異なるが、技のモーションは基本的にすべて同じ。使い方も同様と考えていいだろう。なお、L or Rスティックを下、もしくは左右に倒したままにすると、機人の腕をため状態にすることが可能。L or Rスティックを下にためた状態から上に倒せばストレート、右にためた状態から上に倒せばフックといったように、ため状態を作ることで、ある程度コマンドを簡略化できる。

⬆さまざまな基本技を使った殴り合いがバトルの基本となる。

⬅基本技はダンタリオンを除く、ほぼすべての敵も使用できる。

ため状態をうまく活用せよ

ため状態を使うとコマンドが簡略化できるため、技を出すときのコマンドミスをある程度防げる。コマンド入力に自信がない人は、まずため状態から技を出せるようにし、少しずつため時間を短くしていこう。

⬆ため状態を作っておけば、最速で技を出せる。

ジャブ

L or Rスティックを上に入れる

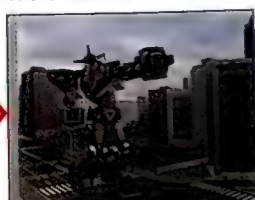
データ	攻撃力			攻撃速度	ダウン効果
	32	30	35	速い	×

最も簡単な操作で出すことができる素早い技。攻撃が当たっても敵をひるませることができないため、当てたあとに反撃されるケースが多いのが難点。技を出したあとの隙は少ないので、とりあえず出して敵との間合いや位置関係を測るために使うといいだろう。

ストレート

L or Rスティックを下から上に素早く入れる

データ	攻撃力			攻撃速度	ダウン効果
	90	80	105	速い	○

基本技のなかでは最もリーチが長く、非常に敵に当てやすい。ダウン効果を持つ技のなかでは攻撃速度が速い部類に入るので、主力技として使っていける。攻撃力も申しぶんないが、当てると敵が前方に大きく吹っ飛んでいくため、追い打ちは入れるのが難しい。

チョップ

L or Rスティックを下から外側を通して上に入れる

データ	攻撃力			攻撃速度	ダウン効果
	65	50	70	遅い	○

攻撃速度は非常に遅いが、当てたときに敵が近くでダウンするため、追い打ちを決めやすい。追い打ちのダメージまで考慮すれば、総合的な攻撃力はほかの技よりも高くなる。ストレートほどリーチは長くないので、うまく接近して当てていきたい。

アッパー

L or Rスティックを下から内側を通して上に入れる

データ	攻撃力			攻撃速度	ダウン効果
	90	80	105	遅い	○

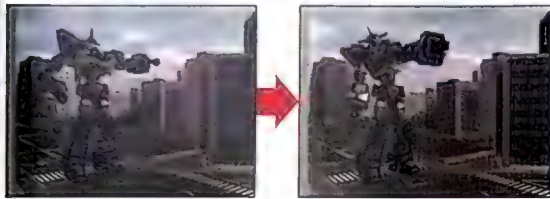
チョップよりは攻撃速度が速いが、リーチが短く、敵に当てるのが難しい。攻撃が当たると敵は1回転しながら空中に吹っ飛び、うつ伏せ状態でダウンする。うつ伏せのダウン状態は起き上がるまでが遅いので、間合いが離れてしまうわりには追い打ちを決めやすい。

【データの見方】 攻撃力　：攻撃が当たった際、敵に与えるダメージ(左から ヴァヴェル 、ライオール 、グラング の順に表記)
攻撃速度：攻撃判定が発生するまでのスピード(速い・普通・遅いの3段階)

フック

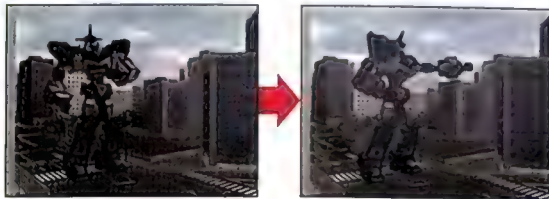
L or Rスティックを外側から上に入れる

データ	攻撃力			攻撃速度	ダウン効果
	45	40	52	普通	△

横方向から前方向までをカバーする攻撃判定の広さが魅力。通常は当ててもダウンを奪えないが、深く当てたときはダウンするので、追い打ちも狙える。ただし、攻撃後の硬直が長いため、敵をダウンさせられないと、攻撃を当てても敵の反撃を食らうことがある。

裏拳

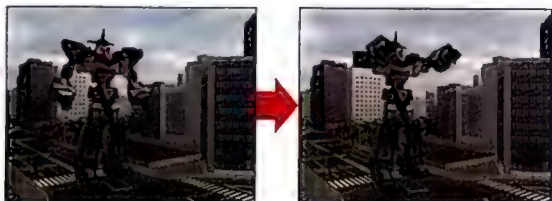
L or Rスティックを内側から上に入れる

データ	攻撃力			攻撃速度	ダウン効果
	55	50	60	普通	△

攻撃発生が速く、ライオール以外は当てると敵をダウンさせることができる。技の性能的には優秀な部類に入るが、攻撃判定が横方向にしかないのが欠点。正面の敵にはほとんど当たらないので、バトル中に敵が側面に移動したときぐらいしか使い道はない。

両手前パンチ

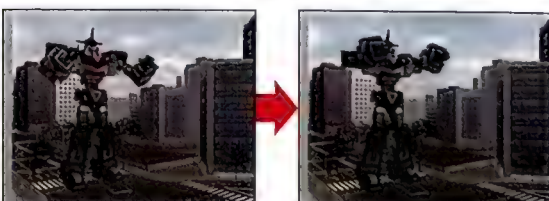
L、Rスティックを同時に上に入れる

データ	攻撃力			攻撃速度	ダウン効果
	27×2	25×2	30×2	普通	×

その場で両手を前に突き出してジャブのような技を出す。両手を使って攻撃するため、ほかの技に比べて多少敵との位置がずれていても当たりやすいが、リーチが短く、当ててもダウンを奪えない。そのため、実戦でこの技を使うことはほとんどない。

両手ねじりパンチ

L、Rスティックを同時に下、上に入れる

データ	攻撃力			攻撃速度	ダウン効果
	55×2	50×2	60×2	遅い	△

両手前パンチよりも攻撃力は上がっているが、そのぶん攻撃速度は遅くなっている。リーチは両手前パンチよりもほんの少しだけ長いが、グラング以外は当ててもダウンしない。機人の攻撃バリエーションを増やしたい人以外はまず使わないだろう。

両手フック

L、Rスティックを同時に外側から上に入れる

データ	攻撃力			攻撃速度	ダウン効果
	35×2	30×2	40×2	普通	△

両手前パンチと両手ねじりパンチの中間のような技。例外として、ヴァヴェルのみ両手前パンチよりも攻撃発生が速くなっている。ほかの両手攻撃とまったく同じ理由で、無理に使う必要はない。攻撃バリエーションを増やすときに、たまに使うぐらいか。

ガード

L、Rスティックを同時に内側に入れる

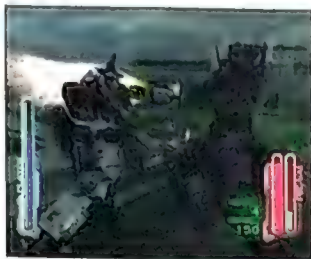
データ	攻撃力			攻撃速度	ダウン効果
	—	—	—	—	—

ガードポーズをとり、全方向からの攻撃に備える。ガード中は食らった攻撃のダメージを4分の1に抑えられるほか、基本技すべてと一部の固有技のダウン効果を無効化できる。無効化できない技に対しても、ダウンはするが、食らうダメージを減らすことは可能。

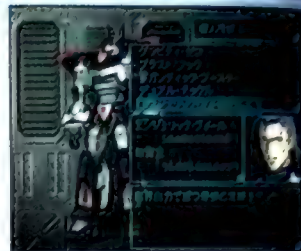
ダウン効果：攻撃が当たった際に敵がダウンするかの有無（ダウンする場合は○、ダウンしない場合は×、当たる深さや使用している機人で変化する場合は△）

改造を施して
機人や主人公を強化

改造

主人公や機人の装備を改造するためには、まずストーリーモードを進めて資金を獲得しなければならない。第8話以降になれば、ミッションをクリアするたびに報酬がもらえるようになる（一部例外あり）ので、これを元に必要な改造を施していこう。ここではストーリーモードで可能な改造を4つの種類に分け、それぞれの特徴について詳しく解説していく。

↑強力な改造を行って戦闘を少しでも楽にしよう。

改造には段階があるものも！

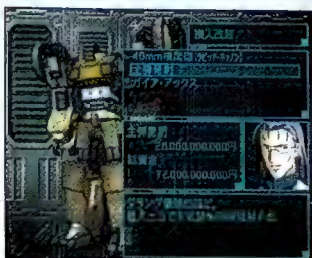
耐久力アップや弾薬数増加などの改造は、決められた段階まで複数回改造できる。これらの改造を施しても新武装が使えるわけではないが、初期能力のままではかなり弱い（とくに主人公の耐久力）ので、資金に余裕があるならできるかぎり改造しておきたい。

↑新しい改造をすると使えなくなってしまう技もいくつかある。

改造の種類と特徴

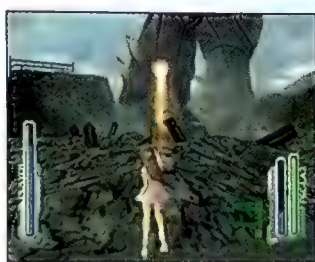
改造は全部で38種類あり、これらの改造はすべて4つのカテゴリーに分類することができる。本書では、新しい技を習得するものを「武装追加」、主人公や機人の耐久力が上昇するものを「耐久力アップ」、移動速度を上げるものを「移動力アップ」、搭載弾薬数を増やすものを「弾薬数増加」として区分している。

武器追加

新しい武装を追加する

武装追加の改造を施すと機人は新しい武装を使用することができる。新武装の概要は改造する際に表示されるが、このほかにも「Hangar」から「コマンド」の項目を選び、機人と武装名を選択しても見られる。忘れてしまったときはこの方法で確認しよう。

↑武装追加の改造は高額。改造を施す際は慎重に決めよう。

■攻撃力が上がる改造

主人公のグレネード系やヴァヴェルの「エンジェリック・フォール」、グラングの「40mm機関砲」などは、現状の武装を強化する効果を持つ。ほかの改造と違って、改造条件（右表を参照）が決められているので注意しよう。

↑グレネード系は、強化するとダメージと攻撃範囲が広がる。

■一部の改造は不可能

「滅罡」と「アイアン・タスク」の改造は、初期機人にそれぞれライオール、グラングを選び、第40話をクリアしなければならない。これらの武装を使用したい人は初期機人を間違えないようにしたい。

↑ライオールを選ぶと、第40話クリア後に「滅罡」が改造できる。

武装が追加される改造

	改造	金額	備考
主人公	ハンド・グレネード	120億	
	バーニング・グレネード	150億	「ハンド・グレネード」改造後に追加
	ノヴァ・グレネード	180億	「バーニング・グレネード」改造後に追加
ヴァヴェル	グラビティ・ゼロ	90億	
	ディバイン・アッパー	140億	「グラビティ・ゼロ」改造後に追加
	ブラスト・フック	110億	
	ギガンティック・ブースター	220億	
	デュアル・ナックル	100億	
	メテオ・ダイブ	250億	
	エンジェリック・フォール	500億	「メテオ・ダイブ」改造後に追加
ライオール	ディバイン・レーザー	300億	
	ギガンティック・ブーメラン	180億	
	グラビティ・ゼロ	90億	
	滅罡（ほろび）	500億	初期機人がライオールの場合のみ、40話以降に追加
グラング	40mm機関砲	75億	
	50mm機関砲	150億	「40mm機関砲」改造後に追加
	全弾発射	280億	
	ガイア・アックス	160億	
	アイアン・タスク	330億	初期機人がグラングの場合のみ、40話以降に追加
	グラビティ・ゼロ	90億	

耐久力を上げて敵の攻撃に耐える

耐久力アップ

耐久力アップの改造は、主人公や機人の耐久力を上昇させる。ミッション中に耐久力がなくなるとゲームオーバーになってしまうので、主人公や機人の操作に自信がない人はできるだけ早めに改造を施しておきたい。なお、主人公は3段階、機人は5段階まで改造できる。

■耐久力ゲージの伸びについて

耐久力ゲージは、改造するたびに主人公が+4、機人が+80ずつ上昇していく。初期状態と最大まで改造したゲージを比べると1.5倍近くもの差（右写真を参照）が出るので、こまめに改造しておこう。

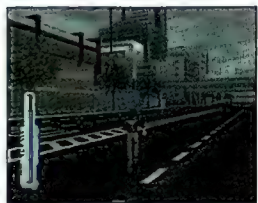
	耐久力がアップする改造		
	改造	金額	備考
主人公	パーソナル・シールド	40億	
主人公	パーフェクト・シールド	80億	「パーソナル・シールド」改造後に追加
主人公	ノヴァ・シールド	120億	「パーフェクト・シールド」改造後に追加
機人	装甲強化（1段階）	50億	
機人	装甲強化（2段階）	100億	装甲強化（1段階）後に追加
機人	装甲強化（3段階）	150億	装甲強化（2段階）後に追加
機人	装甲強化（4段階）	200億	装甲強化（3段階）後に追加
機人	装甲強化（5段階）	250億	装甲強化（4段階）後に追加

足を速くして機動力を上げる

移動力アップ

移動力アップの改造は2種類ある。1つは移動速度が速くなるもの、もう1つはグラビティゲージが上昇して長時間飛行可能になるものだ。街の探索や敵との戦闘の際にはどちらも重要になってくるので、できればほかの改造よりも優先して施すようにしたい。

■改造後は大幅にスピードアップ

ブースター系は改造すると33.333ずつスピードが上昇していき、最大まで改造すると初期の2倍の移動速度になる。

←移動速度を上げて効率よく街を探索しよう。

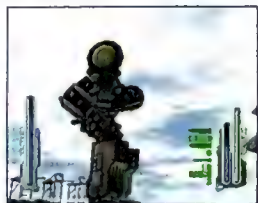
	移動力がアップする改造		
	改造	金額	備考
主人公	グラビティ・ブースター	50億	
主人公	パーフェクト・ブースター	100億	「グラビティ・ブースター」改造後に追加
主人公	ノヴァ・ブースター	200億	「パーフェクト・ブースター」改造後に追加
主人公	グラビティ・ドライブ	35億	
主人公	パーフェクト・ドライブ	95億	「グラビティ・ドライブ」改造後に追加
主人公	ノヴァ・ドライブ	200億	「パーフェクト・ドライブ」改造後に追加

弾数を増やして追い打ちに使用

弾薬数増加

弾薬数増加の改造は、改造するたびに機人が搭載している初期弾数を増やせる。ほかの改造に比べると、それほど目立った効果は見られないが、弾薬を消費する武装は各機人に最低でも2つあるので、資金に余裕ができてから改造を施していくといいだろう。

■グラングの機関砲は改造しても資金の無駄

グラングの機関砲は武装追加の改造で弾数が増えるが、弾薬数増加の改造では、なぜか弾数が増加しないので注意。

←射撃系の武装は戦闘ではサブ的なものだ。

	弾薬数が増加する改造		
	改造	金額	増加弾数
ヴァヴェル	ヴァヴェル・ミサイル	50億	6→8→10→12→14
ヴァヴェル	パイロ・バーナー	50億	200→250→300→350→400
ライオール	スカイ・トーピドー	50億	3→4→5→6→7
ライオール	エアリアル・ミサイル	50億	6→8→10→12→14
グラング	機関砲	30億	新兵器開発で弾数増加
グラング			30㎜機関砲…1400
グラング			40㎜機関砲…1600
グラング			50㎜機関砲…1800
グラング	デトネイター	50億	2→3→4→5→6
グラング	ショルダー・ミサイル	50億	6→8→10→12→14
グラング	レッグ・ミサイル	60億	12→18→24→30→36

※金額は改造するたびに5億ずつアップしていく。

改造パターンによる利点と欠点

改造を施す際は、主人公と機人のどちらを優先して強くするかが重要になってくる。ここでは3つの改造パターンを例に挙げ、それぞれの特徴などをまとめておくのでぜひ読んでおいてほしい。

パターン1 主人公と機人を改造

主人公と機人の改造を均等に行っていく最もスタンダードな方法。両方とも平均して強くすることができるため、どんな状況でも対応できるが、よく考えてから改造を施さないと資金不足になりやすい。

パターン2 主人公のみ改造

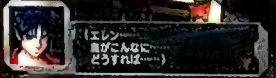
お金があまりかからず、しかもグレネードを強化してP031のパターン2にハメれば、ほとんどのミッションをクリアできる。ただし、機人をほぼ操作しなくなるため、ゲームをあまり楽しめない。

パターン3 機人のみ改造

機人だけを改造していく方法。武装追加の改造だけをしていけば、いろいろな武装が使えるのでゲームを十分に楽しめる。機人をうまく操作できないとクリアするのが難しくなるのが難点といえるだろう。

イベント

イベントの種類や発生条件を把握しよう

ミッション中にはさまざまなイベントが発生する。ほとんどのイベントはミッションの進行に関わる強制イベントだが、プレイヤーが特定の条件を満たしたときのみ発生する任意イベントも存在する。強制イベントはストーリー攻略（P068〜096を参照）で説明するので、ここでは任意イベントの詳細を解説していこう。

⬆強制イベントの積み重ねでミッションが進んでいく。

⬅任意イベントのほとんどは、ミッション中に特定の建物が倒壊すると発生する。

イベントの種類

イベント
- 強制イベント：ミッション中に必ず発生するイベント。ミッションをクリアするために必要なイベントなどは強制イベントに属する。
  - 各種News
  - 敵出現
  - 機人出撃
  - ストーリーに関係した会話など
- 任意イベント：ゲームの進行やミッションクリアには直接関係ないが、特定の条件を満たすと発生するイベントは任意イベントに属する。
  - 恋愛ポイントに関連するイベント
  - 経済ポイントに関連するイベント
  - そのほかの条件つきイベント

恋愛ポイントに関連するイベント

このゲームに登場する2人のヒロインには、主人公との親密度を示す恋愛ポイントが存在する。ゲームクリアには直接影響しないが、このポイントの変化によってイベントが発生したり、エピローグが変わったりするので、できれば意識しながらプレイしたい。なお、主人公が結衣の場合は、奏也との恋愛関係にもかかわってくる。

エレン恋愛ポイント

下記の恋愛ポイント増減イベントを見てもわかるとおり、順当にミッションを進めれば、ポイントは上昇する。ただし、エレンのポイントがいくら高くても、奈々穂のポイントしだいでは終盤のエレンイベントが発生しない点に注意。

⬆エレンの恋愛ポイントは、じつは減らすほうが難しい。

エレン恋愛ポイントによって発生するイベント

話数	イベント	発生条件
25話	クリア後に会話が変化	エレン恋愛ポイントが1以上
42話	エレンとデート	エレン恋愛ポイントが3以上
53話	エレンイベント	奈々穂恋愛ポイントが6未満&エレン恋愛ポイントが3以上&機人2回ダウン
エピローグ	エレンエピローグ	奈々穂恋愛ポイントが6未満&エレン恋愛ポイントが3以上

エレン恋愛ポイント増減イベント

話数	発生条件	増減値
14話	市庁の火事をすべて消す	+2
22話	避難誘導中に4回話しかける	−1
23話	避難用車両をつかむ	+1
26話以降	「婚約解消後のエレン」（P029を参照）が発生する	+2

奈々穂恋愛ポイント

奈々穂は大田原商事やスーパーマーケットといった一般市民の建物の倒壊によって恋愛ポイントが上昇するという、不思議なヒロインだ。奈々穂エピローグが見たい人は、少なくとも2回はこういった建物を倒壊させる必要がある。

⬆エレンに比べると地味だが、実は三咲家のお嬢様なのだ。

奈々穂恋愛ポイントによって発生するイベント

話数	イベント	発生条件
53話	奈々穂イベント	奈々穂恋愛ポイントが4以上&エレンイベント未発生&機人2回ダウン
エピローグ	奈々穂エピローグ	奈々穂恋愛ポイントが4以上&エレンエピローグが発生していない

奈々穂恋愛ポイント増減イベント

話数	発生条件	増減値
9話	お守り発見	+1
16話	線路際に倒れている奈々穂を助ける	+1
20話	登校中に奈々穂に2回話しかける	+1
20話	遅刻せずに学校に到着する	+1
31話	大田原商事が倒壊	+1
31話	スーパーマーケットが倒壊&「奈々穂のバイト先倒壊その3」（P029を参照）が未発生	+1
32話	大田原商事が倒壊	+1
32話	スーパーマーケットが倒壊	+1

経済ポイントに関連するイベント

恋愛ポイントに次いで重要なのが、以下の2つの経済ポイントだ。これらのポイントは、それぞれ特定の建物を倒壊させることで上昇（上昇するほどじつは貧乏になる）し、ポイントの累計値などで特殊なイベントが発生する。なお、一部のミッションでは、条件を満たしてもポイントが上昇しないことがある。

奈々穂経済ポイント

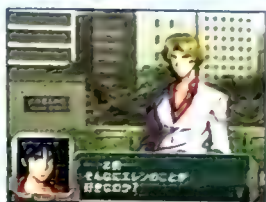
奈々穂の経済力を示すポイント。奈々穂のバイト先が倒壊すると＋1され、特定のミッションで大田原商事やスーパーマーケットが倒壊すると－1される。なお、臨時収入のイベントが発生すると、1000億円もの資金を獲得できる。

⬆奈々穂は困っているが、プレイヤーが困る要素は少ない。

奈々穂経済ポイント関連イベント

イベント	発生条件
奈々穂のバイト先倒壊その1	8～30話の間にパンダ・ベーカリーが倒壊
奈々穂のバイト先倒壊その2	「奈々穂のバイト先倒壊その1」発生後、8～30話の間にパンダ・ベーカリーが倒壊
奈々穂のバイト先倒壊その3	「奈々穂のバイト先倒壊その2」発生後、8～30話の間にパンダ・ベーカリーが倒壊or31話で喫茶店 ばろんが倒壊
奈々穂のバイト先倒壊その4	「奈々穂のバイト先その3」発生後、8～30話の間にパンダ・ベーカリーが倒壊or31話で喫茶店 ばろんが倒壊or32話以降で矢尾屋が倒壊
臨時収入	「奈々穂のバイト先倒壊その4」発生後、8～30話の間にパンダ・ベーカリーが倒壊or32話以降で矢尾屋が倒壊
エピローグが変化	奈々穂経済ポイントによって奈々穂のいる場所が変化（8未満の場合…矢尾屋にいる、8以上の場合…東京にいる）

三咲重工経済ポイント

三咲重工の経済力を示すポイントで、第8話以降、三咲重工本社ビルおよび三咲重工第一工場が倒壊したときにそれぞれ＋1される。ポイントを上げると終盤のイベントが発生しなくなるが、代わりに勝が苦悩する姿を見ることができる。

⬆主人公が男の場合、エレンとの関係にも影響してくる。

三咲重工経済ポイント関連イベント

イベント	発生条件
婚約解消後のエレン	26話以降&主人公が男性のとき、三咲重工経済ポイント9以上
婚約解消後に勝と会う	「婚約解消後のエレン」発生後or主人公が女性のとき、三咲重工経済ポイント9以上
三咲重工倒壊	「婚約解消後に勝と会う」発生後、三咲重工経済ポイント10以上&直前に三咲重工本社ビルが倒壊（※1）
結婚解消後に三咲重工が倒壊	「三咲重工倒壊」発生後、三咲重工経済ポイント11以上&直前に三咲重工本社が倒壊（※1）
結婚解消後、さらに三咲重工が倒壊	「結婚解消後に三咲重工が倒壊」発生後、三咲重工経済ポイント12以上&直前に三咲重工本社ビルが倒壊（※1）
52話で自衛隊のセリフが入る	三咲重工経済ポイントが10以下
53話で衛星レーザーイベント発生	三咲重工経済ポイントが7以下
エレンエピローグに登場	三咲重工経済ポイントが7以下

そのほかの条件つきイベント

ポイントが関係するイベントはいくつか紹介したが、じつはこのほかにもさまざまな任意イベントが用意されている。これらのイベントは物語に影響はないため、普通にプレイしているだけでは気づかないことも多い。ここではそういったもののなかから、主要なものをまとめたので、イベントを見ておきたい人はぜひ試してみよう。

薫子マンションが倒壊

発生条件 第4話以降、薫子のマンションが倒壊（3回まで発生）

条件を満たすとミッションクリア後にイベントが発生し、薫子に怒られてしまう。なお、一部のミッションでは条件を満たしても発生しないことがある。

⬆にこやかな顔でイヤミをいってくる薫子。

番原の生死

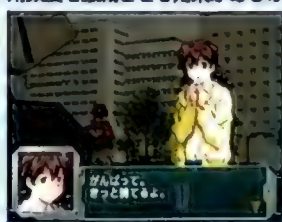
発生条件 第51話で番原が乗っているBNNヘリが破壊される

BNNヘリは意外と小さいうえ、敵に破壊されることはまずないため、イベントを見たい場合は、機人を操作してBNNヘリを破壊しなければならない。

⬆破壊すると、悲惨なことにBNNヘリが墜落する。

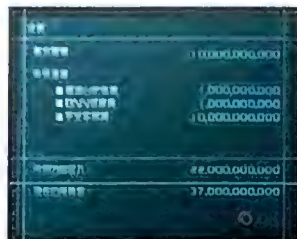
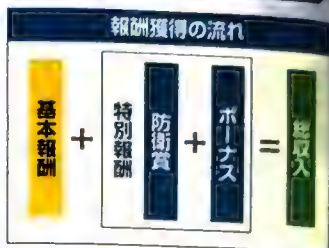
奈々穂のお守り

発生条件 第9話で奈々穂が展望台のなかに落としたお守りを拾う

お守りは奈々穂恋愛ポイント以外にも影響がある。第53話で奈々穂が登場したときに、アスモダイのエーテル砲の使用頻度を激減させる効果があるのだ。

⬆最終ボスとの戦いでついにお守りの効力が！

※1：第29話では発生しない

街を守りながら戦って特別報酬をもらおう　報酬

ストーリーモードを進めていくと、第8話以降からミッションをクリアするたびに報酬として資金がもらえるようになる（例外あり）。ストーリーモードを効率よくクリアするためには、この報酬をできるだけ多く獲得して主人公や機人を改造することが重要になる。ここで報酬に関するさまざまな知識を覚えておこう。

⬅報酬を獲得しないと主人公や機人を改造できない。

基本（成功）報酬

基本（成功）報酬はミッションをクリアすれば、ほぼ必ずもらうことができる。ミッションによって金額は異なるが、そこまで覚えておく必要はない。

⬅基本報酬はミッションが始まる前に確認できる。

各話で獲得できる基本報酬

話	金額	話	金額	話	金額	話	金額	話	金額
1話		12話	なし	22話		33話	300億	44話	
2話		13話		23話	100億	34話		45話	
3話		14話		24話		35話	なし	46話	
4話	なし	15話	100億	25話	150億	36話		47話	100億
5話		16話		26話		37話		48話	
6話		17話		27話		38話	100億	49話	
7話		18話A		28話	100億	39話		50話	なし
8話		18話B	なし	29話		40話	150億	51話	100億
9話	100億	19話	150億	30話		41話	200億	52話	なし
10話		20話	200億	31話	150億	42話		53話	
11話		21話	100億	32話	100億	43話	100億		

特別報酬

特別報酬は防衛賞とボーナスの2種類がある。まず防衛賞だが、これはミッションをクリアしたときに特定の建物が壊されずに残っていればもらうことができる。一方のボーナスは、街の被害を一定値以下に抑えると獲得できる。無理して獲得する必要はないが、ゲームに慣れたら特別報酬も意識してプレイしていきたい。

防衛賞

防衛賞を獲得する条件はそれほど難しくはないが、もらえる金額は基本報酬に比べるとかなり低くなっている。それでも獲得し続けていればかなりの金額になるので、資金を稼ぐならできるだけ防衛賞を狙っていこう。

⬆20億円がもらえる赤翼十字賞は、できれば毎回獲得しておきたい。

防衛賞に関係する建物と報酬金額

マップ名	防衛した建物	獲得できる賞	報酬金額
千丈市街	千丈第一高校	教育強化賞	5億
千丈新都心	三咲重工本社ビル	三咲重工賞	10億
	三咲重工第一工場	三咲重工工場賞	10億
	千丈市庁	千丈市長賞	10億
	千丈病院	赤翼十字賞	20億
千丈港	展望台	展望台防衛賞	10億
	ＢＮＮ千丈放送局	ＢＮＮ感謝賞	10億

ボーナス

ボーナスは基本報酬なみに金額が高い。ミッション中にビルや民家が破壊されるとポイント（右下のボーナス獲得ポイントの項目を参照）が加算されていき、ミッションクリア時にこの合計ポイントが規定値（ボーナス獲得条件の表を参照）よりも少なければボーナスを獲得できる。ただし、マップにはビルや民家以外の建物もあるため、実際には条件はさらに厳しくなる。被害を最小限に抑えれば獲得しやすいということだけ覚えておこう。

獲得できる賞と金額

ボーナス	金額
建設大臣賞	50億
千丈平和賞	100億

ボーナス獲得ポイント
ビル ……10ポイント
民家 ………1ポイント

ボーナス獲得条件

	建設大臣賞	千丈平和賞
千丈市街	140ポイント以下	70ポイント以下
千丈新都心	190ポイント以下	70ポイント以下
東京	50ポイント以下	10ポイント以下
千丈港	120ポイント以下	50ポイント以下
千早山	120ポイント以下	60ポイント以下

機人の操作や敵の倒し方で必須となるテクニック集

テクニック

本作にはさまざまなテクニックが存在する。ストーリーモードで効率よく敵を倒すパターンをはじめ、エネルギーをできるだけ早くためる方法や起き上がりの仕組みなど、ここからプレイするときに役立つテクニックや知識をいくつか紹介していく。どれも実用度は高く、覚えておいて損はないものばかりなので、敵が倒せなくて困っているという人はぜひ活用してほしい。なお、ここで紹介しているテクニックは数あるうちの一部。何度もプレイして、ここには紹介していないテクニックを自分で見つけてみるのもおもしろいだろう。

ストーリーモードで役立つ必勝パターン

ストーリーモードではさまざまな敵と戦うことになる。まともに戦うと苦戦してしまうこともあるが、特定のパターンを使ってハメてしまえば、いとも簡単に倒せる。ここでは主人公を使うパターンと機人を使うパターンの2つを紹介。これさえ覚えてしまえばストーリーモードは問題なくクリアできるだろう。とくにパターン2はかなり有効なので、必ずマスターしておきたい。

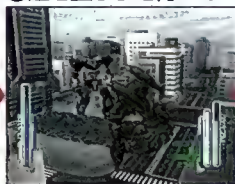
←リスクが少ない武器の装着も活用しよう。

パターン1 敵の起き上がりにタイミングよくストレートを出す

機人3体の共通パターンともいえる戦術。戦闘が始まったら、まずはストレートやアッパー、チョップといったダウンを奪える技をヒットさせる。ダウンさせることができたら、敵に密着して起き上がるまで待機。敵が完全に起き上がったら、すかさずもう一度ダウンを奪える技を出そう。敵が起き上がった瞬間は高確率で技が当たるので、一度ダウンさせてしまえば、あとはこのパターンを繰り返すだけで簡単に倒せるのだ。

❶まずダウンさせる

↑ダウンを奪う技は、ストレート、アッパー、チョップが基本。状況に合わせてこの3つを使い分けよう。

❷起き上がりを待って…

↑起き上がり中に攻撃してもダウンを奪えない。完全に起き上がったのを確認してから技を出していこう。

❸再びダウンさせる

↑起き上がった直後は無防備になっていることが多い。ダウンさせる技をヒットさせてパターンにハメよう。

パターン2 機人をおとりにして主人公のグレネードで攻撃

主人公とライオールを使ったパターン。主人公のグレネードでダメージを与えていくので、あらかじめグレネードを使える状態にしておく点と、必ずライオールを出撃させる点を忘れずに。さて肝心のパターンにハメる方法だが、まずは機人出撃時にライオールを選択。戦闘が始まったらフォートレスモード（□ボタン）に変形してライオールを飛行形態にしよう。続いて飛行形態のまま敵の頭上まで移動。すると敵はライオールを攻撃しようとするが、攻撃はほとんど当たらず空振りを繰り返すだけとなる。あとは主人公で近づいて敵に向かってグレネードを連発するだけ。ちなみにグラングでも同様のパターンが使えるが、ライオールよりも敵の攻撃を食らいやすい。確実にいくならライオールを使おう。

❶ライオールで出撃

➡戦闘が始まったら飛行形態に変形しよう。

❷変形して移動

➡変形後はそのまま敵の頭上を目指して移動。

❸敵の頭上に移動

➡敵がその場で攻撃を空振りすれば成功。

❹主人公で攻撃

➡主人公のグレネードでダメージを与えよう。

機人3体の基本戦術をマスターしよう

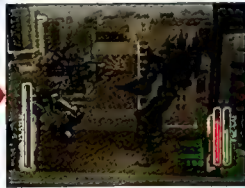
ストーリーモードでは、やはり機人をうまく操作して敵を倒していくのが基本。何より機人を思いどおりに操作できれば、楽しみが大きく増す。そこで以下では、ストーリーモードで操作することになるヴァヴェル、ライオール、グラングの基本的な戦い方を紹介する。P031のテクニックと合わせて、まずはこれも覚えておくといいだろう。なお、ここで紹介している戦術はあくまでもいくつかあるものの1つ。主人公や機人をある程度思いのまま動かせるようになってきたら、機人が使えるさまざまな技を駆使して自分だけの新たな戦術を考えてみてほしい。

ヴァヴェル

「ドリル・ギア」やモードチェンジの攻撃力アップを利用して戦おう

ヴァヴェルは、「ドリル・ギア」とモードチェンジを組み合わせて攻撃力を上げてから戦うのが基本。まずは、敵に近づいたら「ドリル・ギア」を装備してP031のパターン1を使って攻撃。エネルギーゲージがレッドゾーンまでたまったら、モードチェンジを使ってさらに攻撃力アップ。これで「ドリル・ギア」の効果と合わせて、通常時の2倍以上の攻撃力になる。あとは敵ダウン後に追い打ちを決めれば、問題なく撃破できるはず。

手順
1. 「ドリル・ギア」を装備して攻撃
2. エネルギーゲージがたまったらモードチェンジ
3. ダウン効果のある技を使って敵を攻撃する

↑敵に近づいたら、まず右手武器の「ドリル・ギア」を装備。装備中はエネルギーが減少するので注意。

↑接近して右手のストレートで攻撃。エネルギーゲージがレッドゾーンまでたまったらモードチェンジ。

↑モードチェンジすると180秒後に自爆してしまうが、それだけあれば簡単に敵を破壊できるはずだ。

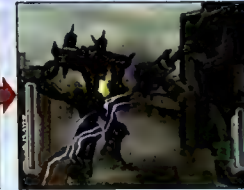
ライオール

ガードやダウン中の敵にも当てられる「雷撃砲」でひたすら攻撃しよう

ライオールの「雷撃砲は」、敵のガード中やダウン中に当てても必ずダウンさせられる強力な技だ。唯一の弱点は、ファントム・ディフェンスに弱い点とエネルギー切れになりやすい点。前者は格闘戦である程度ダメージを与えて対処し、後者は前進や後退の足踏みを使って（P033を参照）、あらかじめエネルギーをためておけば問題ない。なお、このほかにも「滅昆」を習得していれば、この技を当てるだけでどんな敵も一撃で倒せるので覚えておこう。

手順
1. 「雷撃砲」と「雷撃手」を装備してから右手で攻撃
2. ある程度ダメージを与えたら「雷撃砲」で攻撃
3. 敵が起き上がる前に「雷撃砲」で追撃

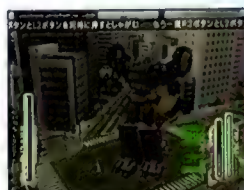
↑まずは左手武器の「雷撃砲」を装備。その後、敵に近づいたら「雷撃手」を装備してから右手で攻撃。

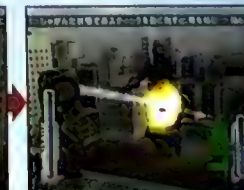
↑格闘戦でダメージを与えてファントム・ディフェンスを使えなくし、「雷撃砲」を当ててダウンさせる。

↑ダウン中の敵に「雷撃砲」を当てると再びダウンする。エネルギーさえあれば、何度でも繰り返せる。

グラング

ファントム・ディフェンスを封じてから射撃系で攻撃しよう

グラングの最大の武器は豊富な射撃系の攻撃だが、射撃系の攻撃はファントム・ディフェンスに弱いので、格闘戦である程度敵にダメージを与える必要がある。まずは右手武器の「ストーム・ハンマー」を装備して、リーチの長い「ハンマー・ブレイク」で攻撃しよう。敵がファントム・ディフェンスを使えなくなったら、敵を吹っ飛ばしたあとに少し待って、近づいてくる敵に射撃系の攻撃を撃ち込む。あとはこの手順をひたすら繰り返せばOKだ。

手順
1. 敵に近づいて「ストーム・ハンマー」を装備
2. 「ハンマー・ブレイク」で敵を攻撃
3. ある程度ダメージを与えたら射撃系の攻撃を使用

↑ほかの機人の戦術と同じく、まずは右手武器に「ストーム・ハンマー」を装備してから敵を攻撃しよう。

↑攻撃は「ハンマー・ブレイク」がオススメ。腕に自信があれば、追い打ちが狙えるチョップを使っていこう。

↑敵がファントム・ディフェンスを使えなくなったら、あとはダウンさせてひたすら射撃系で攻撃するだけだ。

エネルギーを効率よくためて強力な技を使おう

強力な技を使うときに必要となるエネルギーは、特定の行動（下表を参照）をとると決められた数値だけ増減する。エネルギーを効率よくためるには、これらの行動をできるだけ多く使うようにすること。エネルギーの増減のなかで注目したいのがパンチの命中時。ほかの行動よりもゲージの増加量が多く、ヒットorガードに関係なく増加する。エネルギーを早くためたいときは、とにかくパンチを使った攻撃を出していこう。

↑右腕の武器装備時は唯一エネルギーが減るので注意しよう。

エネルギー（EN）の増減行動

行動	EN増減量
歩く	1歩ごとに10増加
パンチ命中	技のダメージ分のEN増加
右腕の武器変更時	1秒ごとにEN5減少

足踏みを使ってさらに早くためる

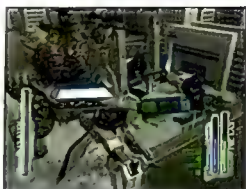
「歩く」は、機人が脚を上げた瞬間にエネルギーが増加している。歩幅を変更できるNORMAL操作ならL1orR1ボタンのどちらかを連打しているだけで、効率よくエネルギーを増やすことが可能だ。

←左側は歩きのみ、右側は足踏みを使ったときのエネルギーのたまり具合だ。

↑L1orR1ボタンを連打するだけで通常よりも早くエネルギーをためることができる。

↑ヴォルガーラは「怪音」と足踏みを併用して使えるので、機人よりもさらに早くたまる。

ダウンから起き上がりまでの仕組みを覚えよう

攻撃のなかにはダウン効果がついている技がいくつかある。これらの技を食らうとダウンしてしまい、起き上がるまでは非常に不利な状況になる。ここではダウンしてから起き上がるまでの流れと各状態の特徴をまとめたので、よく読んでおいてほしい。

↑ダウンしたらすぐにボタンを押して起き上がり、ガードを入力しておくのが基本だ。

ダウンしてしまってもあわてずに反撃

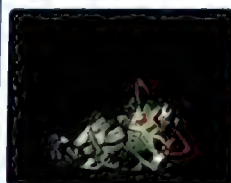
ダウンしたときに敵が近づいてきたら、あせらずに反撃を狙っていきたい。起き上がりながらでも攻撃は出せるので、敵との間合いをよくみてタイミングよく技を出そう。

↑アッパーやストレートなどを出して逆にダウンを奪おう。

起き上がるまでの流れ

ダウン効果のある攻撃を食らうと、あお向けかうつ伏せになってダウンする。特定のボタンを押すか一定時間経過すると起き上がり始めるが、起き上がり中は、上半身を半分ぐらい起こすまでは一切の行動が不可能。そのため、この間に攻撃をされると一方的にダメージを受けてしまう。行動可能になるのは上半身が半分以上起き上がった状態で、このときにコマンドを入力すればすぐに動き出せる。ちなみにうつ伏せのダウンは起き上がるまでにより時間がかかる。

起き上がり開始

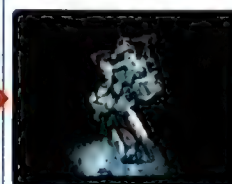
あお向け

↑↓ダウンしてから起き上がり始めるまでの間は行動不能になる。このときに攻撃判定が下方向にある技を出されると一方的に食らう。

うつ伏せ

起き上がり中

↑↓起き上がり中は、上半身を半分起こした状態になるまで行動できない。上半身を起こしたあとは、通常の操作が可能になる。

起き上がり終了

↑↓通常の操作ができるようになれば、あとはいつもどおりに戦うだけ。敵の動きをよく見て状況に合った行動をとっていこう。

無防備になった敵に追い打ちを決める

前述のとおり、ダウンしてから起き上がるまでは、一定時間だけ行動不能になる。この間は攻撃をガードできないため、一方的に攻撃することが可能。基本技であるアッパーやヴァヴェルの「ハーケン・レーザー」など、攻撃判定が下方向にもある技を出せば確実にダメージを与えられる。NORMAL操作なら、腰を動かして下を向くことで、ストレートなどの直線的な技も当てられる。

ダウンさせて…

↑ストレートやアッパーなどを当ててダウンさせたら、前進して敵に近づき…。

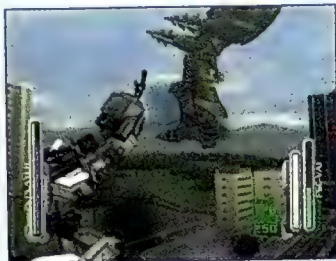
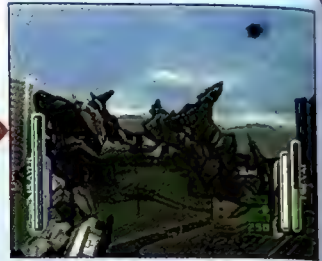
腰を動かしてから

↑腰を下方向に動かせば攻撃が当たる。射撃系の攻撃を狙ってもいい。

追い打ちを決める

↑あとは敵が起き上がるまで攻撃すれば、かなりのダメージを与えられる。

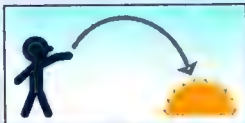
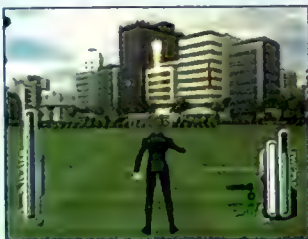
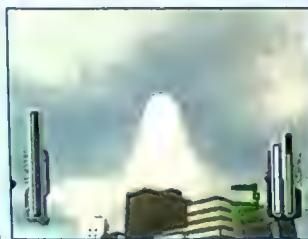
敵を連続で浮かせる

敵を空高く浮かすことができる「グラビティ・ゼロ」は、敵が地上に落下する前に機人が行動可能になる。つまり、敵が落下する前に技を出せば、空中コンボのように連続で技を当てることができるのだ。「グラビティ・ゼロ」を数回連続で当てたり、チョップやアッパーなどを組み合わせたりして、自分だけの空中コンボを探し出してみては？

↑できるだけ密着した状態で「グラビティ・ゼロ」を出すのがポイント。

↑敵はダウン直前まで無防備になるのでさまざまな技を当てられる。

その他の有効なテクニックを伝授

ここまでに機人の基本戦術やエネルギーのため方など、さまざまなテクニックを紹介してきたが、このほかにも知っていると役に立つ細かいテクニックがいくつかある。そのなかでも下で紹介している3つのテクニックは、ストーリーモードで非常に有効となるのでぜひ覚えておきたい。少々慣れが必要なものも含まれているが、これらを瞬時に使えるようになれば、各ミッションを今まで以上に楽にクリアできるようになるはずだ。

視点変更でグレネードの軌道を変える

グレネードを投げたときの軌道は常に一定だが、×ボタンを押して視点変更の状態のままグレネードを投げれば、グレネードの軌道を任意に変えられる。このテクニックを使えば、わざわざ移動しなくてもグレネードの軌道を微調整できるのでぜひ使いこなそう。

←↑主人公操作モードの状態でそのままグレネードを投げると、ゆるやかな軌道で遠くに飛んでいく。

←↑視点変更をしてグレネードを投げると軌道が変化。上を向いて投げるほど軌道が高く、距離も短くなる。

強力な技を確実に当てる方法

強力な技のほとんどはグランドチャージの動作が必要になるため、技を出すまでに時間がかかってしまう。確実に攻撃を当てるのなら、一度ダウンさせてから起き上がるまでにグランドチャージを行い、起き上がった瞬間に技を出そう。

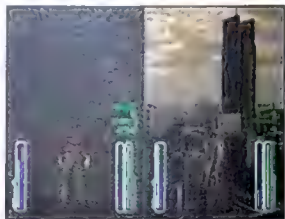
↑敵がダウンしている間にグランドチャージを行おう。

ファントム・ディフェンスを誘って攻撃する

ヴォルガーラが使用するファントム・ディフェンスは、射撃系の攻撃を回避して機人の目の前、もしくは背後に瞬間移動する性質を持つ。この性質を利用してわざと射撃系の攻撃を仕掛ければ、遠くにいる敵を誘い出すことができるのだ。

↑ファントム・ディフェンスを誘って近づく手間を省く。

VSモードならではの戦い方

ストーリーモードで役立つテクニックは、プレイヤー同士で対戦できるVSモードでも有効だが、VSモードならではのテクニックというものもいくつか存在する。ここでは、そういった対戦でしか使えないテクニックを紹介するので、ぜひ使いこなして対戦を楽しんでみてほしい。ちなみにテクニック以外にも、いろいろな対戦の遊び方（P117を参照）もあるので、対戦をもっと楽しみたい人はそちらも参考にしてみるといいだろう。ストーリーモードにはない、人間同士の駆け引きを味わえるはずだ。

⬆テクニックを覚えておけば、いざというときに役に立つはず。

主人公を狙って一発逆転!!

対戦は相手の主人公、もしくは機人の耐久力をゼロにすると勝つことができる。通常は機人を操作して戦うのがメインだが、耐久力に差がついて相手の機人を倒すのが難しくなってしまったときは、相手の主人公に狙いを定めるのも手。機人の攻撃なら大抵は一撃で主人公を倒せるので、うまく相手の主人公の位置を確認して一発逆転にかけよう。

⬆相手プレイヤーの不意をついて射撃系の攻撃で主人公を狙おう。

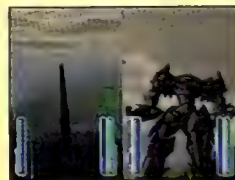
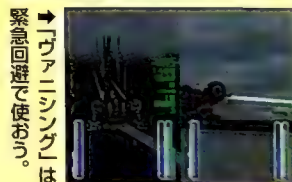
相手プレイヤーの視覚を攻める

対戦中は相手の視覚を攻めるという戦略にも意味がある。例えば、主人公を建物の目の前に立たせて自ら視界をふさげば、相手はこちらの位置を把握しにくくなる。ほかにも、ヴァヴェルの「アサルト・ナックル」などの視点を強制的に変更してしまう技を使って、相手プレイヤーの操作を混乱させる方法もある。

⬅相手の視覚をうまく混乱させていこう。

➡相手に位置を把握させないことが重要。

ヴォルガーラの技を活用する

ヴォルガーラは機人にはない専用の技をいくつか持っている。相手ロボットの頭上にワープする「ヴァニシング」や、エネルギーをためる「怪音」などは非常に有効な技なので うまく活用したい。とくに「ヴァニシング」は、敵の攻撃を完全に回避できる唯一の技でもあるので、ぜひ使いこなしてほしい。

⬅「怪音」を使ってエネルギーをためる。

➡「ヴァニシング」は緊急回避で使おう。

VSモードの特徴を把握しよう

VSモードで選択できるマップや敵ロボットの数は、ストーリーモードの進行によって増加していく。すべてのマップを選択するには第50話、敵ロボットなら主人公を変えて第53話までを2回クリアしなければならない。まずはストーリーモードをクリアして対戦する環境を整えよう。

⬅⬆ストーリーモードを第41話までクリアすると、機人に新たな技が追加される。

対戦で追加されるマップ

マップ名	条件
東京	3話「首都陥落 後編」をクリア
千丈港	6話「千丈沖の決戦」をクリア
千早山	33話「千早山の戦い」をクリア
ヴォルガーラ占領区	50話「千早山攻略戦　後編」をクリア

追加される機人の武装

話数	機人	追加武装
39話	ヴァヴェル	ジェネシック・トランスフォーメーション
41話	ヴァヴェル	ジェネシス・クライ
	ライオール	神薙モード発動
		滅毘（ほろび）
	グラング	神壊モード発動
		アイアン・タスク

ストーリー進行により追加されるロボット

話数	ロボット名
5話	ドリル・レイバラー
7話	ハーリアー
10話	ファイア・レイバラー
11話	サイクロン・ハーリアー
16話	ハーリアー2
19話	センチュリオン
29話	サイレン
39話	宇宙生物ダンタリオン
40話	ガーディアン
41話	岩窟神バロウ
42話	幻神フォー
47話	風神フーガ
50話	暗黒神ブロウ
53話（※1）	終末兵器アスモダイ
53話（※2）	ヴァルドル

※1　主人公が直人or涼の場合のみ。
※2　主人公が結衣の場合のみ。

マップ

ゲーム中に登場するマップは全部で7つ。ここからは各マップの特徴、および代表的な建物について解説していく。なお、VSモードで選択できるマップ数は、ストーリーモードの進行状況に応じて変わる（下表を参照）ので注意しよう。

⬆ゲームの舞台は、主に日本国内。例外はローマだけだ。

VSモードでマップが使用できる条件

マップ名	条件
ローマ	最初から使用可能
千丈市街	最初から使用可能
千丈新都心	最初から使用可能
東京	3話クリア後から使用可能
千丈港	6話クリア後から使用可能
千早山	33話クリア後から使用可能
ヴォルガーラ占領区	50話クリア後から使用可能

ストーリーモードに登場するマップの回数

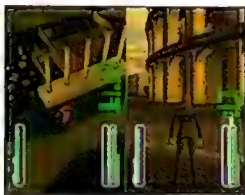
ローマ …………0回	東京 ……………3回	千丈市街……22.5回
千丈港 …………6回	千丈新都心…20.5回	千早山 …………2回
ヴォルガーラ占領区 ……………………………………2回		

マップの見方

青…主人公のスタート地点
緑…機人の出撃する際のスタート地点。ただし、発進ゲートから機人が出現するミッションでは、画面には表示されない（代わりに発進ゲートが表示される）。
紫…機人の発進ゲートを表している。機人が強制出撃となるミッションでは、画面に表示されない。
黄…敵の出現場所と進行ルート
赤…目的となる建物。特定のミッションで表示される。

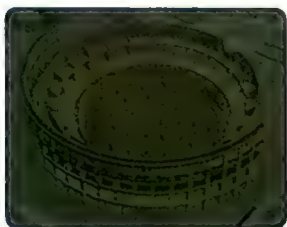
ローマ

ヴォルガーラの最初の標的となったイタリアの美しき都

イタリアを代表する、伝統的な都。ゲーム中では、地球に飛来したヴォルガーラが最初に襲った街として登場する。ストーリーモード中に主人公が訪れることはなく、VSモードでのみ使用可能な特殊なマップとなっている。その街並みは長い歴史を感じさせるもので、巨大なコロシアムがあるほか、街中のあちこちに古びた石柱が林立している。また、コの字型をした家も、このローマ特有の家屋といえるだろう。

⬆ローマのマップはVSモードでしかプレイできない。

～ローマ 建物一覧～
1 コロシアム　2 記念堂

1 コロシアム

はるか昔、剣闘士たちが生死をかけて戦ったといわれる円形闘技場。場内には巨大な迷路が設置されており、観光の名所の1つになっている。

2 記念堂

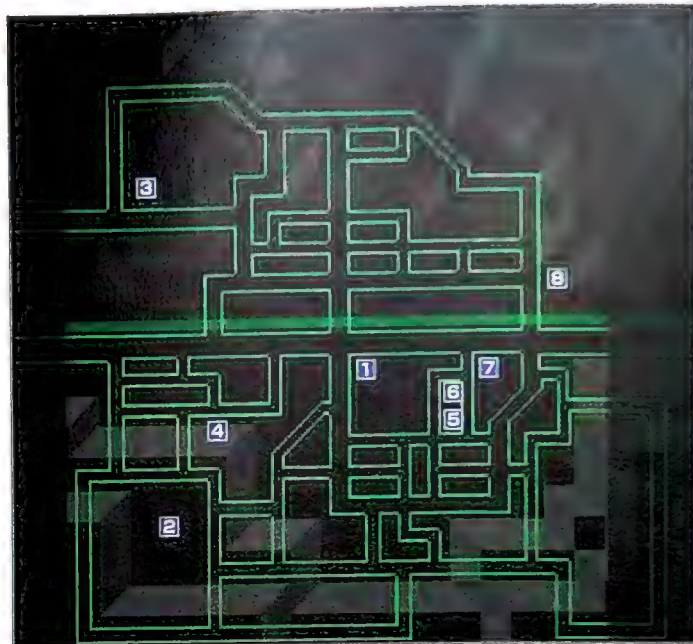
屋上に設置された特徴的なオブジェが目を引く建物。実在の観光名所をモチーフにしているので、ローマを知っていれば元ネタがわかるかも…。

千丈市街

主人公や奈々穂が暮らしている生活感あふれる住宅街

千丈市のなかでも昔ながらの街並みが残った住宅街で、四方を丘に囲まれた盆地のような場所にある。ひなびた街といえども、奈々穂や薫子の家、主人公の行動拠点となる文明保全財団といった重要施設が多く、ストーリーモードでの舞台となる回数は最も多い。奈々穂のバイト先やそのライバル（？）である大田原商事など、経済ポイントに関係してくる施設も多いので、ストーリーモードをプレイする際には重要施設に注意しながら敵と戦いたい。

～千丈市街 建物一覧～

1 文明保全財団	5 喫茶店 ばろん
2 千丈第一高校	6 奈々穂のアパート
3 スーパーマーケット	7 薫子のマンション
4 パンダ・ベーカリー	8 大田原商事

1 文明保全財団

主人公が所属している財団で、近くに機人の発進ゲートがある。作戦指令を出す中枢部は地下千メートルにあるため、建物自体の重要度は低い。

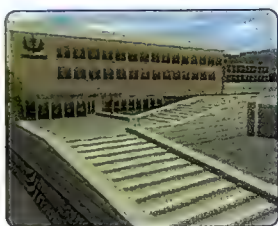
2 千丈第一高校

主人公や奈々穂が通う高校。特定のミッションでは、ヴォルガーラの襲撃目標になることもある。防衛すると教育強化賞として5億円がもらえる。

3 スーパーマーケット

奈々穂のバイト先など、千丈市の零細企業を苦しめている超大型スーパー。第32話でこの建物を機人で破壊すると、奈々穂経済ポイントが－1される。

4 パンダ・ベーカリー

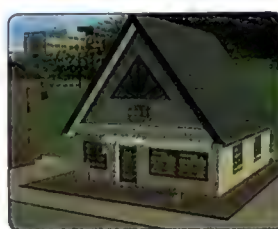
学校付近にある個人経営のパン屋。奈々穂のバイト先で、店が壊されると彼女への給料がカットされてしまう。敵を近づけないように心がけよう。

5 喫茶店 ばろん

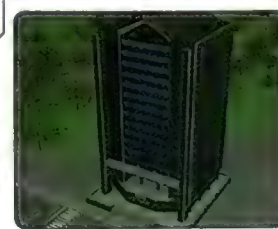
奈々穂が住むアパートの近くにある小さな喫茶店。第31話では奈々穂がバイトをすることになるので、その際は敵に破壊されないようにしよう。

6 奈々穂のアパート

祖母の家を壊された奈々穂が引っ越した古アパート。特定のミッション以外では壊れてもデメリットはないので、それほど重視する必要はない。

7 薫子のマンション

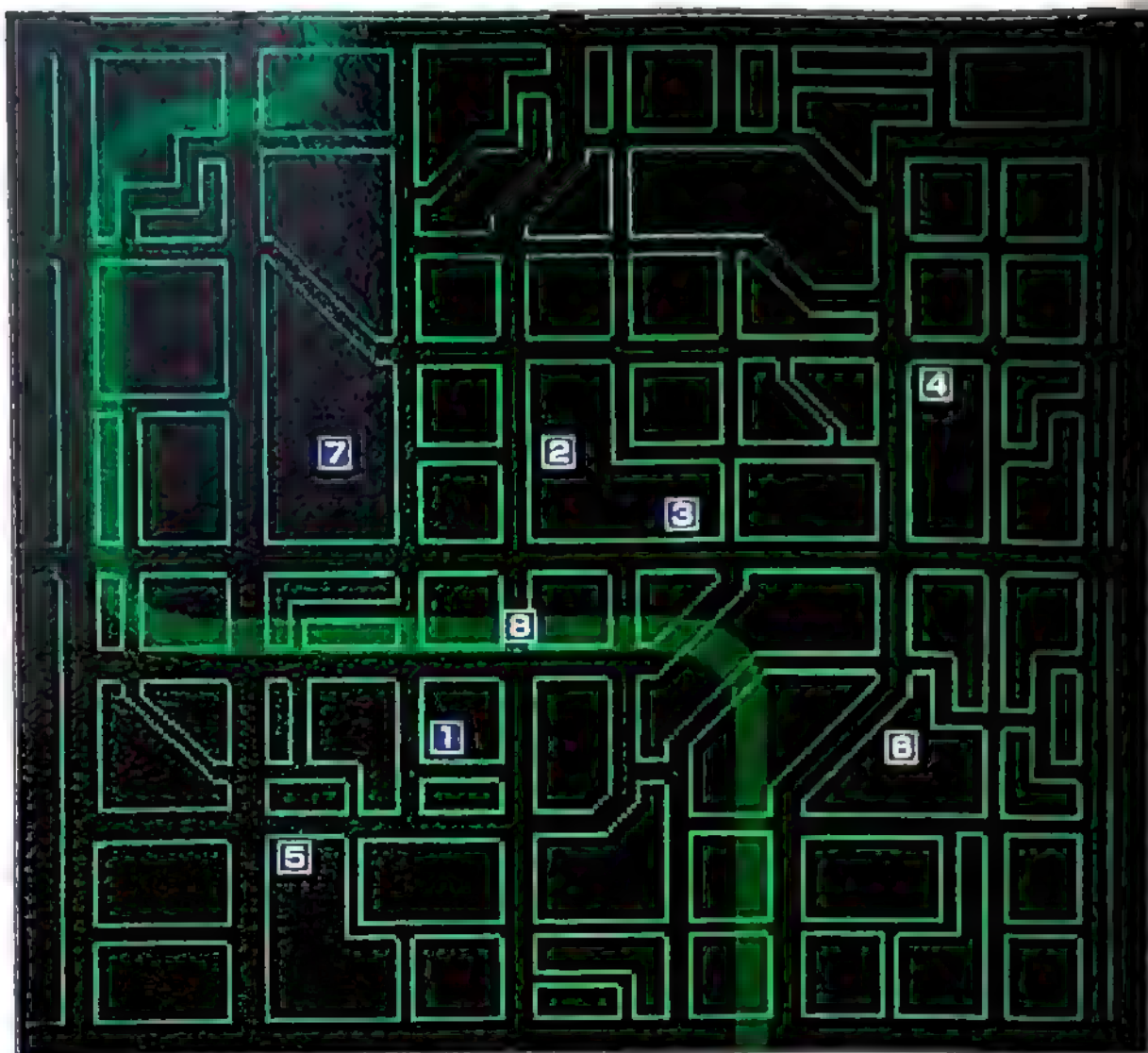
千丈市街でも1、2を争う高層マンションで、薫子が住んでいる。破壊されるたびに薫子は財団に泊まることになり、徐々に機嫌が悪くなる。

8 大田原商事

地上げなどで周囲の住民を苦しめている悪徳企業。第31話、第32話では、このビルを機人で壊すと奈々穂が喜ぶ。正義の鉄槌をくだそう。

千丈新都心

マップ中に大手企業が密集した千丈の心臓部ともいえる場所

東京に次ぐ新たな都心と称され、国内の有力企業の本社や施設が立ち並ぶ街。ストーリーモードでの登場回数も多く、何度も戦いの舞台となる激戦区の1つだ。有力企業が多いだけに、建物を守り切ると高額の特別報酬をもらえるケースが多いので、プレイする際にはできるだけ被害を抑えたほうがよいだろう。とくに三咲重工の本社ビルや工場は破壊されると、さまざまなイベントに大きな影響(P029を参照) を与えるので覚えておこう。

～千丈新都心 建物一覧～

1 千丈市庁
2 三咲重工本社ビル
3 三咲重工第一工場
4 千丈病院
5 ツキオカ・インダストリー
6 避難誘導隊本部
7 スタジアム
8 西千丈駅

1 千丈市庁

市長をはじめとする多くの政治家が日々会議を行っている建物。ストーリーモードで建物を防衛すると、千丈市長賞として10億円もらえる。

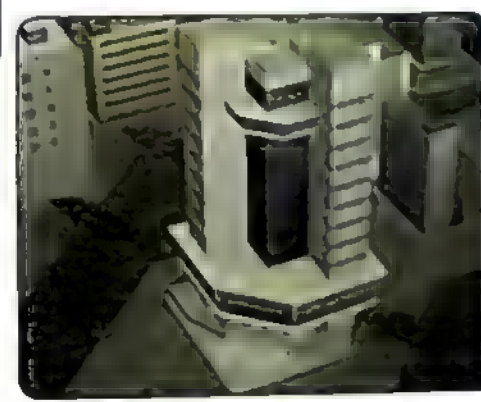
5 ツキオカ・インダストリー

主人公の父親が経営していた兵器会社だが、7年前に破産して現在は活動を停止している。防衛してもメリットはないが、覚えておいて損はない。

2 三咲重工本社ビル

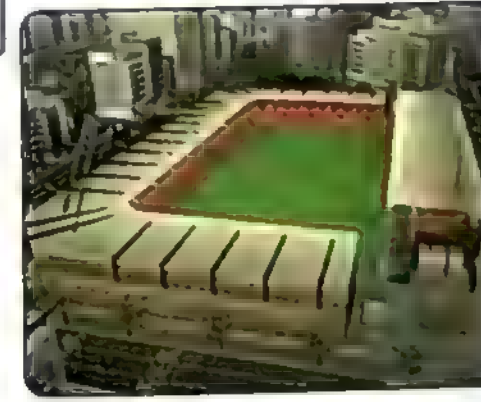
三咲重工の本社ビル。防衛すると10億円の報酬がもらえるほか、防衛し続けると最終話で三咲重工の秘密兵器が完成するイベントが発生する。

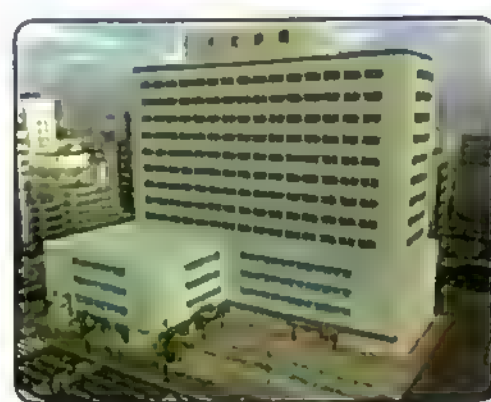
6 避難誘導隊本部

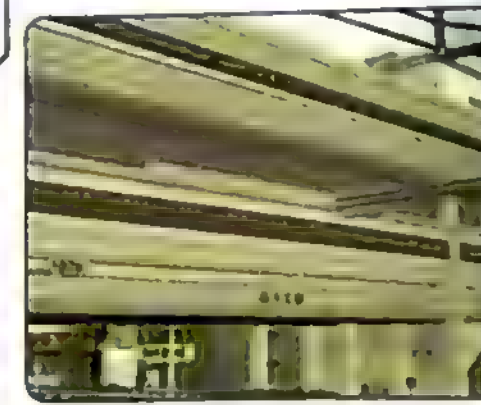
エレンが所属する民間の避難誘導組織の本部。破壊しても基本的にはデメリットはないが、ミッションによってはゲームオーバーになるので注意。

3 三咲重工第一工場

対ヴォルガーラ兵器を生産している工場。三咲重工経済ポイントに影響する建物であるほか、防衛すると三咲重工工場賞として10億円もらえる。

7 スタジアム

サッカーなどのスポーツに対応できるように設計された、巨大なスタジアム。建物がブロックごとにわかれており、そう簡単には全壊しない。

4 千丈病院

街の東側にある大きな総合病院。防衛に成功すると、赤翼十字賞として20億円がもらえる。報酬金額が高く、最優先で守りたい建物の1つ。

8 西千丈駅

住宅街にある南千丈駅よりも大きな駅。陸上輸送の要となる施設の1つで、ミッションによっては輸送物資を守るために防衛することになる。

東京

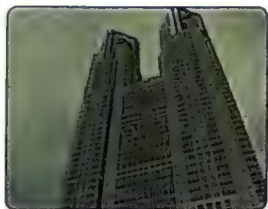
無数の高層ビルが林立する日本の中心地である首都

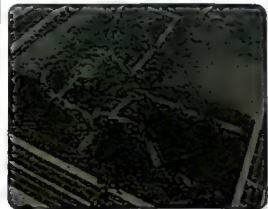
街中にそびえ立つ庁舎をはじめ、千丈新都心をはるかにしのぐ無数の高層ビルが立ち並ぶ日本の首都。ストーリーモードで主人公が訪れる機会は少なく、報酬がもらえる施設もないが、マップの作り込みは7マップ中でもトップレベルに位置する。立体交差が多く複雑なマップ構成になっているほか、庁舎付近には細い地下道も存在するなど、細かい部分までリアルに作り込まれている。とくに地下道は普通のプレイでは見落としやすく、本編には直接関係ないが、ぜひ探してみてほしい。

～東京 建物一覧～

1 庁舎　2 公園

1 庁舎

ツインタワーが特徴的な、東京のシンボル的な建物。実在する庁舎をモチーフにしており、東京の数ある高層ビルのなかでは一番高い建物になる。

2 公園

マップの北西一帯に存在する非常に広大な公園。高層建築物に満ちた東京のなかではめずらしく、唯一ビルがない特殊なエリアになっている。

千丈港

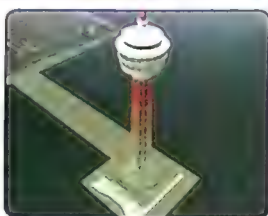
マップの大半を海が占める千丈市の海の玄関口

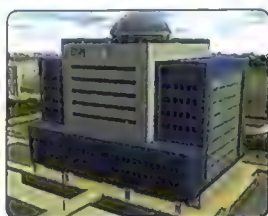
千丈市が発展した理由の1つである、海路輸送に適した大きな港があるマップ。ストーリーモードでの登場回数は少ないが、主に海を渡って襲来してきたヴォルガーラを迎撃するために出撃する。海ぞいにはビルが並び、そのなかにはBNN千丈放送局といった報酬にかかわる施設も存在する。マップの大部分が海になっており、海上ならば周囲の建物を気にせずにヴォルガーラと全力で戦えるぶん、ほかのマップと比べて建設大臣賞といった条件が厳しいボーナスも狙いやすい。

～千丈港 建物一覧～

1 展望台　2 BNN千丈放送局

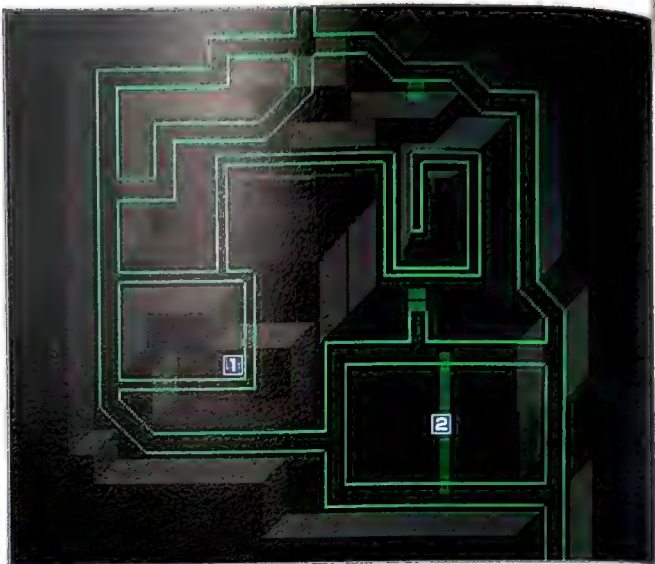
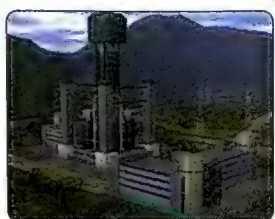
1 展望台

海上に突き出た部分に建造された、港の名所である展望台。敵に狙われやすい建物だが、防衛すると展望台防衛賞として10億円がもらえる。

2 BNN千丈放送局

突撃レポーターの番原などが勤める放送局がある千丈放送局ビル。防衛するとBNN感謝賞がもらえ、10億円の報酬を手にすることができる。

千早山

希少なエネルギー鉱石が眠る採掘用プラントがある山岳地帯

機人やヴォルガーラの動力源となるエネルギー鉱石、ジオライトが採掘できる千早山があるマップ。ストーリーモードでは、この貴重なジオライトをめぐって、人間とヴォルガーラとの壮絶な攻防戦が繰り広げられることになる。広大なエリアのほとんどは木や湖といった自然物で占められており、建造物は採掘用のプラント程度しかない。敵がプラントに近づく前に迎撃できれば、条件が厳しい千丈平和賞をとることも夢ではないはずだ。

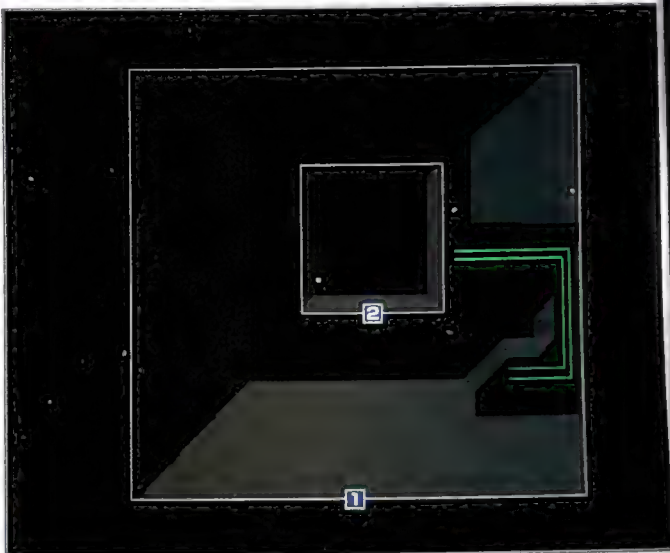
～千早山 建物一覧～
1 ジオライト採掘用プラント
2 千早湖

宇宙的にもめずらしいエネルギー鉱石であるジオライトを採掘できるプラント。ジオライトは1つの塊でも無限に近いエネルギーを抽出できる。

2 千早湖

採掘用プラントの用水源でもある湖。湖底にはプラントが敵に襲撃されたときにそなえて、財団が建設した機人の発進場所が隠されている。

ヴォルガーラ占領区

ヴォルガーラに占領されて姿を変えてしまった千早山

ヴォルガーラの攻撃によって陥落し、占領されてしまった状態の千早山のマップ。緑豊かな山々は姿を消し、荒涼とした姿へと変わりはててしまっている。人間の手による建造物はまったくなく、当然ながら防衛賞やボーナスといった特別報酬をもらうことはできない。そのため、ストーリーモードでは、敵を倒すことにだけに専念できる。マップの特徴としては、非常に起伏が激しい点に注意。バランスを崩して機人を転ばせたり、グレネードを誤爆したりしないように注意しよう。

～ヴォルガーラ占領区 建物一覧～
1 採掘用プラント　2 格納庫

ジオライトを採掘するためにヴォルガーラが建設したプラント。ストーリーモードの終盤では、この施設の破壊が目的になることもある。

2 格納庫

レイバラーなど、プラントの建造を行う労働用ロボットが格納されている施設。だが、プラントを破壊しても中から敵が出現することはない。

機人&ヴォルガーラ解析

042 ヴァヴェル
048 ライオール
054 グラング
060 機人の敵となるロボット
061 レイバラーシリーズ
062 ハーリアーシリーズ
063 四軍将
064 未知なる生命体

VAVEL

ヴァヴェル

最強の力を持った格闘戦用機人

GIGANTIC DRIVE

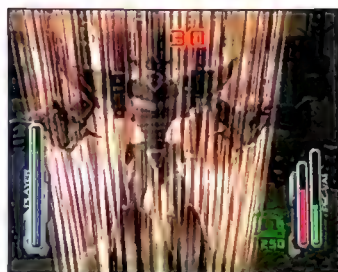
炎元素式転換機関により、格闘戦を重視して開発された機人。能力を一時的に増大させ、通常時をはるかに凌ぐ破壊力を生み出せるヴォルカニック(ジェネシス)・モードを搭載している。しかし、ヴォルカニック(ジェネシス)・モード中はジェネレーターの出力を臨界点まで上げるため、その起動は常に危険と隣り合わせである。

強力な必殺技であらゆる敵を粉砕!

ユニット能力	
機動性	■■■□□
打撃力	■■■□□
武　装	■■■□□

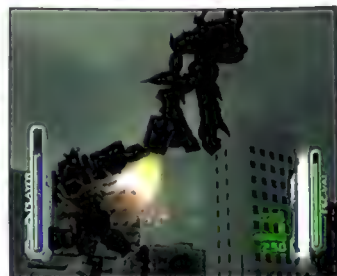
▶MECHANICS

機人の特徴 多彩な近接攻撃を持つ万能タイプ

ヴァヴェルは3体の機人のなかで最もバランスがとれており、どんな敵とでも互角以上に戦うことができる。また、武装(技)の種類も非常に豊富で、とくに近接攻撃が充実している。しゃがみ状態から強力なアッパーを出す「ディバイン・アッパー」やエネルギーを消費して大ダメージを与える「ブラスト・フック」などは、その代表的な技の1つといえるだろう。ほかにも高速移動が可能になる「ギガンティック・ブースター」などがあり、これを使えば機動力をさらに上げることもできる。

⬅ヴァヴェル最強の技「ジェネシス・クライ」は破壊力抜群!

モードチェンジ ▶ ヴォルカニック・モード (ジェネシス・モード)

ヴァヴェルのモードチェンジは、ヴォルカニック・モードとジェネシス・モードの2つがあり、発動するとパンチの攻撃力を上昇させることができる。ただし、モードチェンジできる時間は3分間だけで、制限時間が過ぎると自爆してしまう。

➡近接攻撃に優れているので、格闘戦でその強さを発揮する。

【データの見方】 攻撃力:攻撃ヒット時に与えるダメージ　攻撃速度:攻撃判定が発生するまでのスピード(速い・普通・遅いの3段階)
必要EN・弾数:攻撃する際に必要なエネルギーや弾薬数　搭載弾数:機人に搭載できる最大弾数(改造段階ごとに表記)

ヴァヴェル固有技

ハーケン・レーザー

△ボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	51	速い	－	×
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN50	なし		

エネルギーを消費して、頭部からカッター状のレーザーを発射する。レーザーは正面斜め下に向かって回転しながら飛んでいく。攻撃力が低く、ヒットさせてもダウンを奪えないが、消費エネルギーが少ないので気軽に使えるのが利点。斜め下に飛ぶという性質があるので、敵をダウンさせたあとの追い打ち(P034を参照)で使うのが有効だ。

▲一瞬ためを作ったあと、頭部からブーメランの形をしたレーザーを飛ばす。

ヴァヴェル・ミサイル

○ボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	55×2	普通	4→6→8→10→12→14	×
	必要EN・弾数	取得条件		
	弾数2	なし		

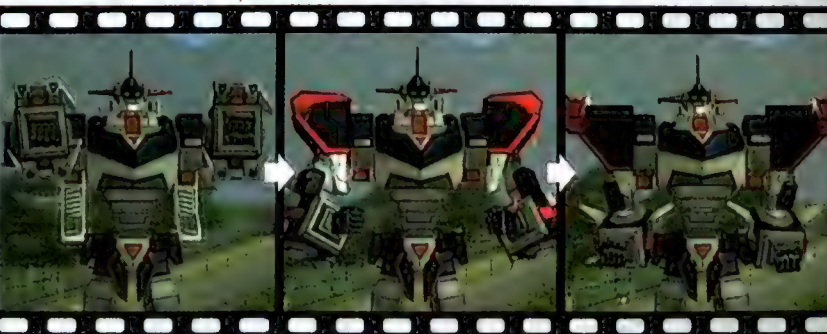
両脇にある発射口を開き、2発のミサイルを同時に発射する。1回の発射で2発ずつ弾薬を消費するため、あまり多用はできないが、同じ射撃系の攻撃である「ハーケン・レーザー」よりも攻撃力は高い。なお、発射するまでに多少時間がかかるが、この間は方向転換で発射方向を変えられる。これを使って敵との位置を調整しよう。

▲両脇から2発のミサイルを発射。ミサイルは少しだけホーミングしながら飛んでいく。

ヴォルカニック・トランスフォーメーション

レッドゾーン時□ボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	－	－	－	－
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN350	第3話「首都陥落　後編」をクリア		

ジェネレーターを限界値まで上昇させ、ヴォルカニック・モードへと変形する。変形中は画面上部に制限時間が表示され、180秒間(3分間)だけパンチ力が1.5倍になる。ストレートやアッパーなど、パンチを使って攻撃する技ならすべてダメージがアップ。ただし、制限時間を過ぎると残り耐久力に関係なく、その場で爆発してしまう。

▲両手を前に突き出したあと、両腕と両肩の部分に武装パーツを装着して変形する。

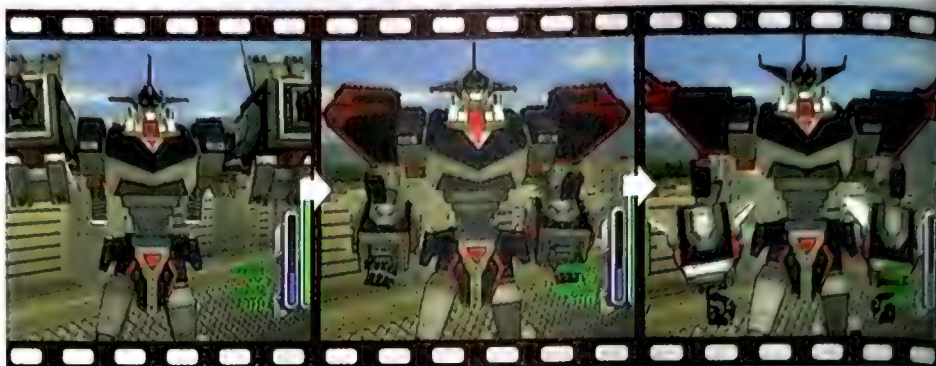
ダウン効果：攻撃ヒット時に敵がダウンする場合は○、ダウンしない場合は×
取得条件：攻撃を取得するための条件

ヴァヴェル固有技

ジェネシック・トランスフォーメーション

レッドゾーン時◎ボタン

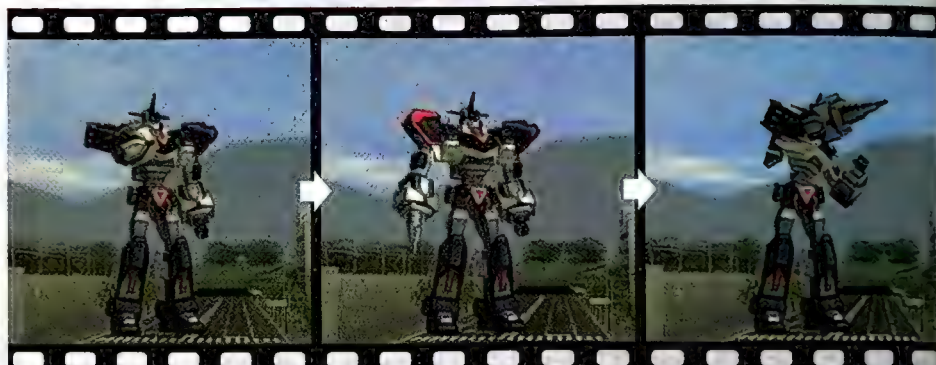
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	―	―	―	―
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN350	第38話「ジェネシスの日」をクリア		

ストーリーモードを進めて第38話「ジェネシスの日」をクリアすると、「ヴォルカニック・トランスフォーメーション」が使用不可能になり、代わりにこの技を取得する。変形中は180秒間パンチの攻撃力を1.8倍にするという効果に加え、第41話以降は「ジェネシス・クライ」といったジェネシス・モード中にしか出せない技が使える。

▲技を発動するモーションは「ヴォルカニック・トランスフォーメーション」と同じだ。

ドリル・ギア

R3ボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	―	―	―	―
	必要EN・弾数	取得条件		
	装備中EN減少	第4話「ドリル　前編」をクリア		

右腕を格納してドリルを装備する。ドリル装備中は右手のパンチ力が1.4倍になり、技のリーチも少し長くなるが、1秒ごとにエネルギーを5ずつ消費する。ただ、エネルギーは攻撃を当てれば増加するので、戦闘中は常に装備していても問題はない。なお、ジェネシス・モードなどと併用すれば、右手の攻撃力をさらに上げることができる。

▲右腕を肩の部分まで振り上げたあと、右手を格納しながらドリルを装着する。

パイロ・バーナー

L3ボタンで装備／Lスティック上で使用

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	0～200	遅い	※1	×
	必要EN・弾数	取得条件		
	弾数50	第4話「ドリル　前編」をクリア		

左手を格納して火炎放射器を装備する。装備後に方向キーを上方向に入力すれば、腕のバーナーから火炎を放射できる。放射中は常に攻撃判定があり、攻撃が当たるたびにダメージを与えられる。ただし、装備中は左手のパンチ力が0.7倍になるうえ、ジャブやストレートなど、コマンドを上方向に入力する技は出せなくなるなどの欠点がある。

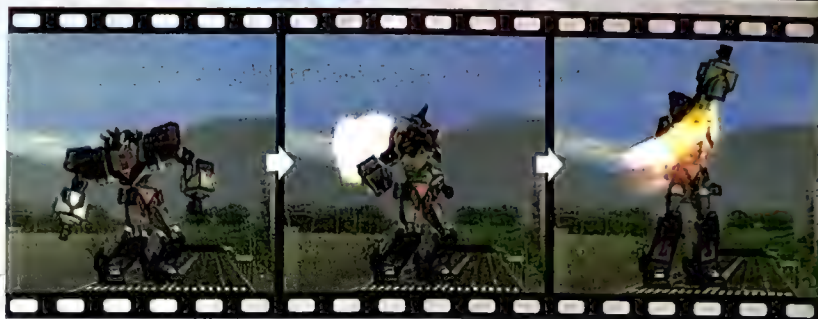
▲左手に火炎放射器を装備する。装備中に入力すると再び左手に切り替わる。

※1：150→200→250→300→350→400

ディバイン・アッパー

しゃがみ中LorRスティックを下から内側を通して上に入れる

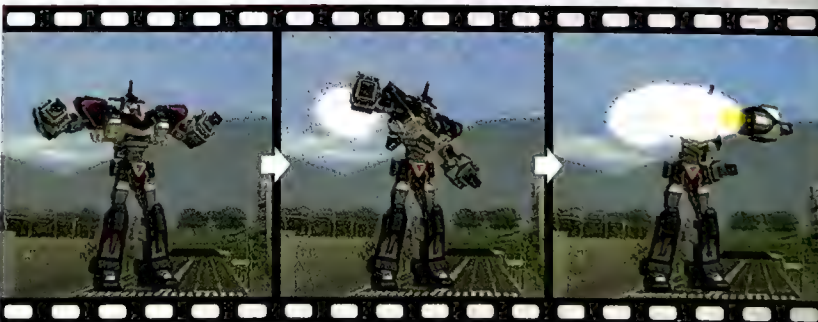
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	250	普通	−	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	−	「グラビティ・ゼロ」改造後に開発可		

しゃがみ状態から一度ためを作り、拳を振り上げて強力なアッパーを繰り出す。左手で攻撃すれば左斜め方向、右手なら右斜め方向に敵を吹き飛ばす。近接攻撃のなかでは最も攻撃力が高く、エネルギーも消費しないので便利だが、一度しゃがまなければならない、攻撃発生が遅いなどの欠点があるため、使い勝手はそれほどよくない。

▲しゃがんだ状態で一瞬拳を後ろに引き、立ち上がりながらアッパーを放つ。

ブラスト・フック

Lスティックを左から上(または下)、Rスティックを右から下(または上)に同時入力

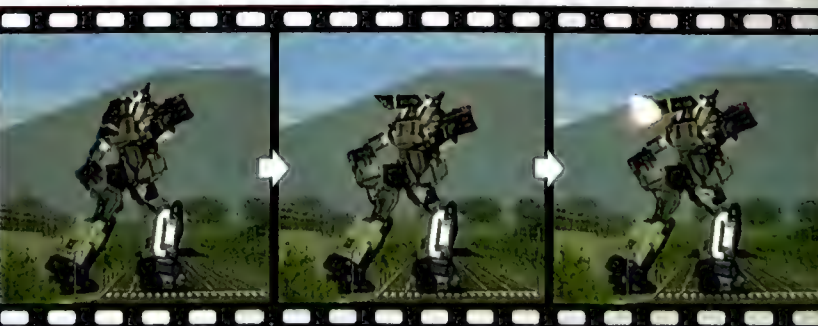
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	125	普通	−	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN75	「ブラスト・フック」を開発		

敵の側面から拳を当てるようにしてフックの強化版を繰り出す。フックよりも攻撃発生が遅く、エネルギーも消費してしまうが、フックと違ってヒットすれば確実にダウンを奪える。なお、左手で攻撃すれば敵を右方向に、右で攻撃すれば敵を左方向に吹っ飛ばすことができる。使いどころさえ間違えなければ、十分に使える技といえる。

▲拳に力を集めてフックを繰り出す。ヒットすると敵は吹っ飛び、うつ伏せでダウンする。

ギガンティック・ブースター

グランドチャージ後□ボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	−	−	−	−
	必要EN・弾数	取得条件		
	−	「ギガンティック・ブースター」を開発		

ブースターの出力を上げて高速ダッシュを可能にする。発動後の操作は方向キー上で前進、方向キーの左右で方向転換、方向キー下か□ボタンで解除となる。移動後は慣性が働くため、通常の移動と違ってすぐには停止できない。また、しゃがみやガードなどの行動もできなくなるので、短時間で敵に接近したいとき以外は無理に使う必要はない。

▲前かがみになったあと、背中のブースターからファイアエレメントを噴射する。

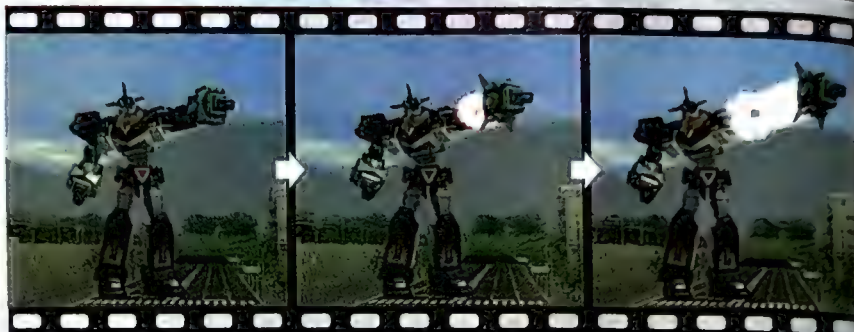
ヴァヴェル固有技

アサルト・ナックル

レッドゾーン時、グランドチャージ後LorRスティックを上に入れる

データ

攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
300	遅い	−	○
必要EN・弾数	**取得条件**		
EN200	なし		

片方の腕を前に突き出し、高速で腕を射出する。消費エネルギーが大きいのが難点だが、敵に触れさえすれば必ずダウンさせられるので使い勝手は非常によい。ただし、発射後は射出した腕が戻ってくるまで行動不能になる点に注意。当てた状況によっては反撃を受けてしまうこともあるので、むやみに使用するのはやめておこう。

▲片腕を突き出して腕を発射する。射出された腕は放物線を描きながら戻ってくる。

デュアル・ナックル

レッドゾーン時、グランドチャージ後L、Rスティックを同時に上に入れる

データ

攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
350	遅い	−	○
必要EN・弾数	**取得条件**		
EN250	「デュアル・ナックル」を開発		

「アサルト・ナックル」の強化版。攻撃力や攻撃範囲が上がっているうえ、消費エネルギーはたった50しか差がない。エネルギーがたまっているならこちらをメインに使っていきたい。なお、ストーリーモードで使用する場合、敵にある程度ダメージを与えておかないと、ファントム・ディフェンスで回避されて反撃を受けるので注意。

▲グランドチャージから両腕を前に突き出し、そのまま両手を同時に発射する。

ラヴァ・ストリーム(ヴォルカニック・ウィンド)

フルチャージ時、グランドチャージ後△ボタン

データ

攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
500(1000)	遅い	−	○
必要EN・弾数	**取得条件**		
EN300	なし		

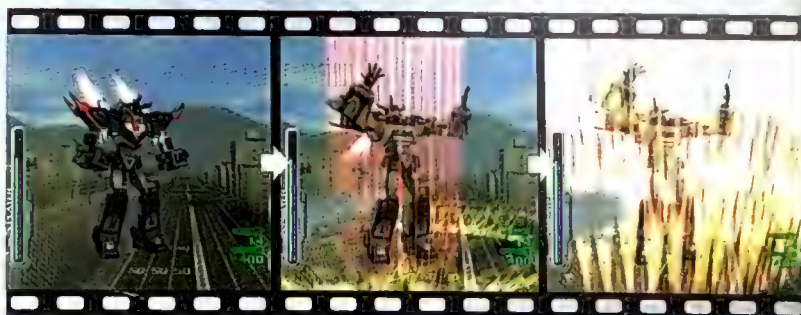
胸に集めたエネルギーを熱光線に変換して一直線に発射する。攻撃判定が小さいので、敵との間合いや方向をしっかりと合わせないと当てにくい。一度ダウンさせてから敵の起き上がりに重ねるようにして使おう。ちなみにヴォルカニック・モード中に出した場合、技名が「ヴォルカニック・ウィンド」になり、攻撃力も500から1000に上がる。

▲胸から熱光線を発射する。ヴォルカニック・モード中に出すと攻撃力が上がる。

ジェネシス・クライ

ジェネシス・モード中、フルチャージ時、グランドチャージ後△ボタン

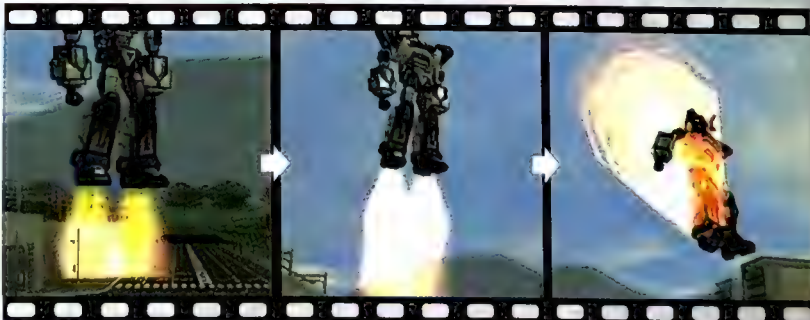
データ			
攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
1300	遅い	−	[illegible]
必要EN・弾数	取得条件		
EN300	第40話「神の滅ぶ日」をクリア(※1)		

全身にエネルギーを集めてオーラをまとい、一気に放出して半径100メートル以内にある物体すべてにダメージを与える。攻撃範囲が広く、攻撃力も高いうえ、ガードされてもダウンを奪えるなど、まさにヴァヴェル最強の技にふさわしい能力になっている。なお、この技はヴァヴェルを初期選択している場合のみ、第40話のイベント後に使用可能になる。

▲全エネルギーを放出し、ヴァヴェルの周囲にいる敵に大ダメージを与える。

メテオ・ダイブ(エンジェリック・フォール)

フルチャージ時、グランドチャージ後○ボタン

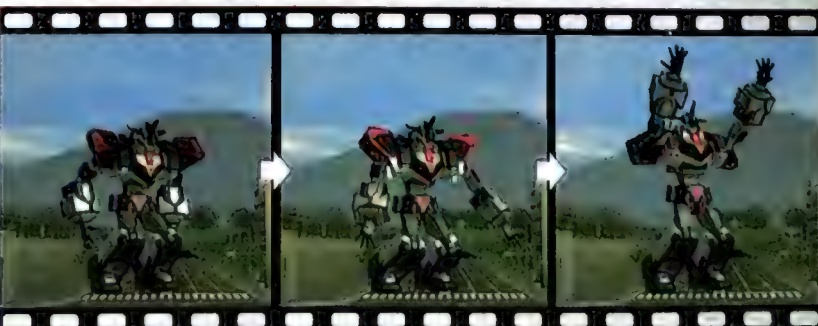
データ			
攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
500×2(1000×2)	遅い	−	○
必要EN・弾数	取得条件		
EN350(400)	「メテオ・ダイブ(エンジェリック・フォール)」を開発		

足元からファイアエレメントを放出して垂直に飛び上がり、蹴りを出しながら急降下する。かなりのエネルギーを消費するだけあって、攻撃力は固有技のなかでは高い部類に入る。唯一の難点は、ある程度離れた間合いから出さないと敵を飛び越えてしまうこと。ストレートで敵をダウンさせたぐらいの距離がちょうどいいのでこれを目安にしよう。

▲その場から空中に舞い上がり、全身を光で包みながら急降下キックで攻撃する。

グラビティ・ゼロ

しゃがみ中L、Rスティックを同時に上に入れる

データ			
攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
75×2	遅い	−	○
必要EN・弾数	取得条件		
−	「グラビティ・ゼロ」を開発		

しゃがみ状態から出すことができる技で、立ち上がりながら両手をすくい上げて敵を空中に浮かせる。空中に浮いた敵は無防備の状態で落下してくるので、落下に合わせてタイミングよく技を出せば空中コンボ(P034を参照)が決まる。技単体の攻撃力はそれほど高くないが、追撃まで含めると総合ダメージはかなりのものになる。

▲敵の足元を両手ですくい上げて上空へ放り投げる。落下してくる敵には追撃も入る。

※1：初期機人でヴァヴェルを選択した場合のみ取得可能。

機動性を重視して調整された機人

LAGUIOLE

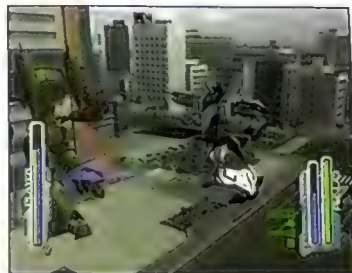
ライオール

風元素式転換機関による制空権防衛用として開発された機人。戦場への輸送および攻撃を行うための飛行要塞へ変形する機能を有している。そのため、ヴァヴェルやグラングよりも汎用性が高い。また、人型兵器時の歩行速度も3機体のなかではもっとも速いが、その代償として軽量化を図らねばならず、装甲が薄くなっている。

ユニット能力	
機動性	■■■■■
打撃力	■■□□□
武装	■■□□□

他の機人を圧倒的に上回る素早い攻撃！

機人の特徴 光学兵器を高速で繰り出すスピードタイプ

ライオールはほかの機人よりも機動性に優れており、1発の攻撃力の低さをうまく移動スピードや攻撃の発生速度でカバーしている。固有武装(技)は使い勝手のいい「雷撃砲」や一撃必殺の「滅邑」などの強力な光学兵器が充実しているため、攻撃面に関しては非の打ちどころがない。一方の防御面に関しては、機動性を重視しているため、ほかの機人よりも劣る。だが、敵の攻撃をほぼ無効化できるフォートレス・モードの存在を考慮すれば、最高のポテンシャルを持つ優秀な機体だといえるだろう。

すべてを貫通する強力な光学兵器「エアリアル・コレダー」。

モードチェンジ▶ フォートレス・モード

モードチェンジを行うと飛行要塞に変形する。変形後は一定の高さまで自動的に上昇し、その後、高度が固定されたままの水平移動となる。飛行高度は変えることができないため、飛行要塞の高度は必ず変形する前の高度に依存する。

➡「滅邑」の攻撃力は絶大。すべての敵を一撃で破壊可能だ。

【データの見方】 攻撃力：攻撃ヒット時に与えるダメージ　攻撃速度：攻撃判定が発生するまでのスピード(速い・普通・遅いの3段階)
必要EN・弾数：攻撃する際に必要なエネルギーや弾薬数　搭載弾数：機人に搭載できる最大弾数(改造段階ごとに表記)

ライオール固有技

ノヴァ・レーザー

フォートレス・モード時△ボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	25×2	速い	−	×
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN20	なし		

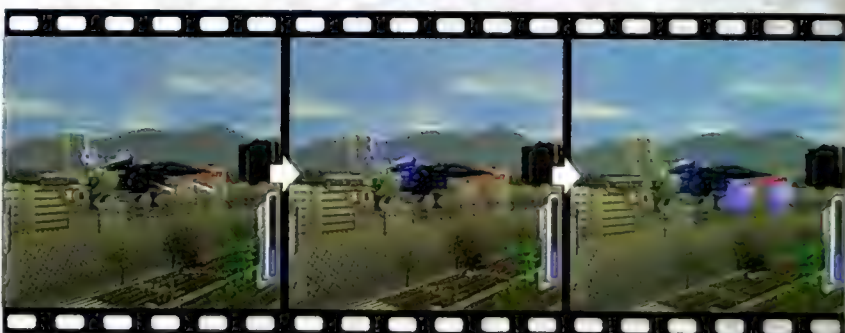
空中から斜め下に向けてツインレーザーを発射する。攻撃力が低く、貫通力もないが、エネルギーの消費がわずかなので比較的多用できる。フォートレス・モード中は攻撃手段が少なく、「スカイ・トーピドー」の弾薬がなくなるとこの技しか使えなくなるので必要性は高い。なお、上位の技となる「ディバイン・レーザー」開発後は使えなくなる。

▲機体の尾翼にあたる部分から対になった2本のレーザーを斜め下方向に一直線に放つ。

ディバイン・レーザー

フォートレス・モード時△ボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	36×2	速い	−	×
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN20	「ディバイン・レーザー」を開発		

「ノヴァ・レーザー」の強化版。攻撃力が大幅に上がっているにもかかわらず、消費エネルギーは変わっていないので、さらに使いやすくなっている。フォートレス・モード中は敵の攻撃が届かなくなり、ほとんどダメージを受けることがないので、地上でエネルギーをためてからモードチェンジし、上空からこの技で敵を狙い撃つのも有効だ。

▲技モーションは「ノヴァ・レーザー」と同じだが、弾速が大幅に上昇している。

スカイ・トーピドー

フォートレス・モード時○ボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	100	速い	2→3→4→5→6→7	×
	必要EN・弾数	取得条件		
	弾数1	なし		

強力なミサイル1発を機体下部の発射口から撃ち出す。ミサイルは白煙を上げて飛んでいき、着弾したところにダメージを与えるが、攻撃判定が小さく、当てにくいのが難点。フォートレス・モード中に使える数少ない攻撃手段の1つだが、初期弾薬数は1発と少ないので確実に当てていきたい。資金に余裕があれば弾薬数増加の改造をしておこう。

▲機体から斜め下に発射され、ある程度高度が下がったあとはほぼ水平に飛んでいく。

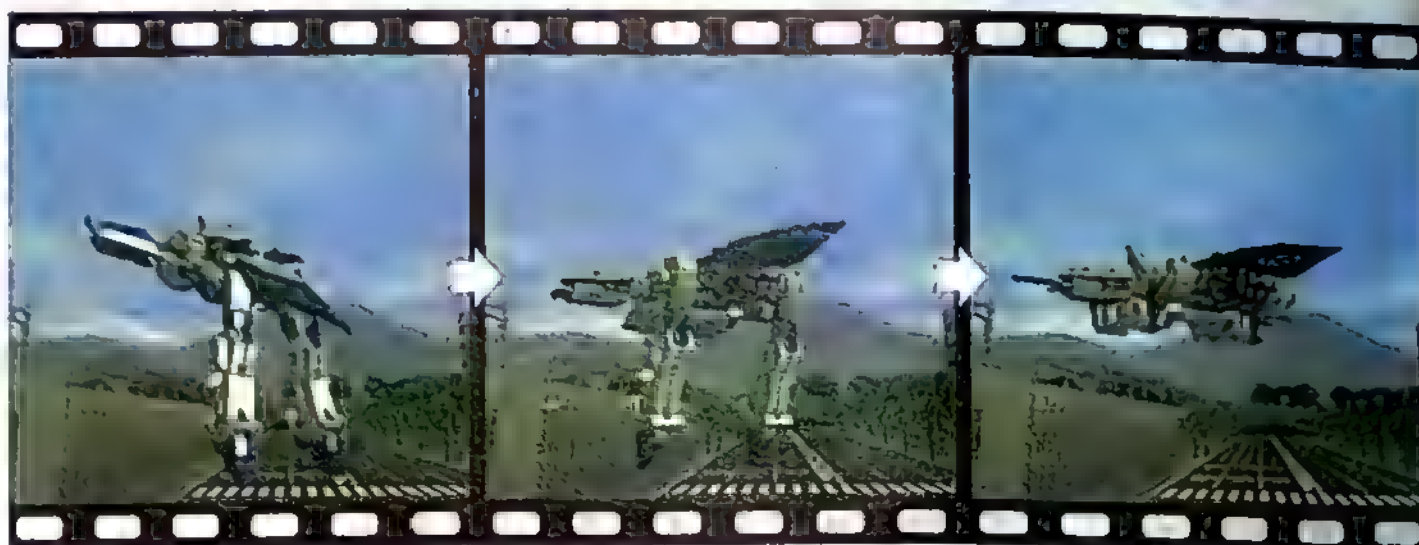
ダウン効果：攻撃ヒット時に敵がダウンする場合は○、ダウンしない場合は×
取得条件：攻撃を取得するための条件

ライオール固有技

トランスフォーメーション

ボタン

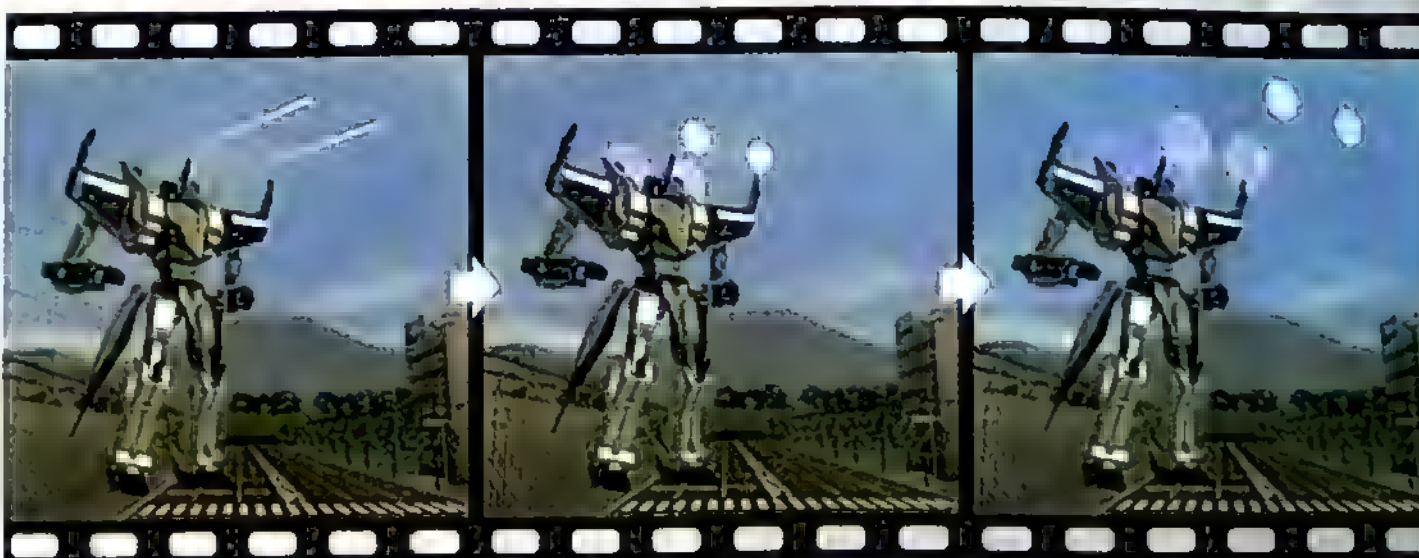
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	−	−	−	−
	必要EN・弾数	取得条件		
	−	なし		

フォートレス・モードとヴァーティカル・モードの切り替えができる技。エネルギーを消費しないので、何回でも使用できる。状況によって2つのモードをうまく使い分けよう。なお、フォートレス・モードにチェンジすると、敵よりも高い位置に移動できるため、敵の攻撃をほぼ食らわなくなる。これを利用すれば、ノーダメージで敵を倒すことも可能だ。

▲足のつけ根あたりを軸にして、体全体をそらすようにして飛行形態へと移行する。

ノヴァ・レーザー

ボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	25×2	速い	−	×
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN20	なし		

肩のパーツからツインレーザーを発射する技で、性能はフォートレス・モード時の同名の技と基本的には同じ。ツインレーザーはわずかに斜め下に向けて発射され、一定の距離で地面に着弾する。腰の角度を調節すれば水平に飛ばすこともできるが、一定距離まで進むと弾は消滅。なお、この技は「ディバイン・レーザー」開発後は使用できない。

▲両肩の発射口から同時にレーザーを発射。やや斜め下方向へ直線的に飛んでいく。

ディバイン・レーザー

ボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	36×2	速い	−	×
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN20	「ディバイン・レーザー」を開発		

「ノヴァ・レーザー」の強化版。攻撃力やエネルギー消費量などの基本性能は、フォートレス・モード時のものとまったく同じ。だが、ヴァーティカル・モード時は足踏みによるゲージため（P033を参照）が使えるので、エネルギー切れの心配が少ない点がうれしい。足踏みをしながらこの技を連発すれば、エネルギーは減少するどころか徐々に増加する。

▲弾速が速くなった以外は「ノヴァ・レーザー」と同じ。2本のレーザーが敵を貫く。

エアリアル・ミサイル

◎ボタン

	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
データ	50×2	普通	4→6→8→10→12→14	×
	必要EN・弾数	取得条件		
	弾数2	なし		

2本のミサイルを腰の横のパーツにある発射口から撃ち出す。ミサイルにはある程度のホーミング性能があるため、敵がいるほうへ適度に狙いを定めて発射すれば、高確率で直撃する。ただし、あまりに敵との間合いが近いときは、ホーミングしてもミサイルが曲がりきれず、当たらないことがある。多少間合いが離れたところから使っていこう。

▲腰の両脇の発射口から2本のミサイルを発射。緩やかなカーブを描いて敵を追う。

ギガンティック・ブーメラン

グランドチャージ後LorRスティックを上に入れる

	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
データ	200	遅い	–	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN60	「ギガンティック・ブーメラン」を開発		

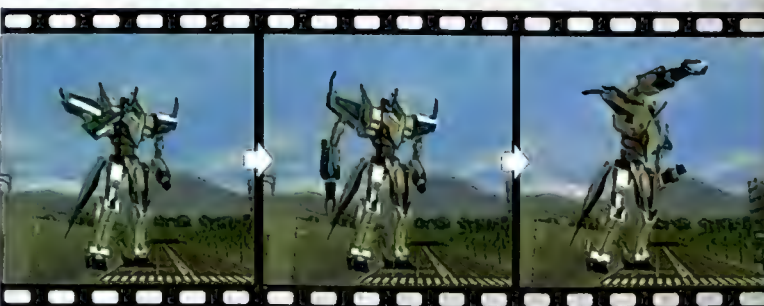
両肩に備えつけられている巨大なブーメランを飛ばして攻撃する。右手で攻撃するときは左肩、左手のときは右肩についているブーメランを前方へ投げつける。貫通能力があり、ブーメランの軌道上にあるものは、敵もビルもお構いなしに吹き飛ばせる。エネルギー消費が少ないわりには攻撃力が高いので、遠距離戦では多用してもかまわない。

▲一定の距離を直進したあと、弧を描くように飛びながら元の位置に戻ってくる。

雷撃手

R3ボタン

	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
データ	–	–	–	–
	必要EN・弾数	取得条件		
	装備中EN減少	第4話「ドリル　前編」をクリア		

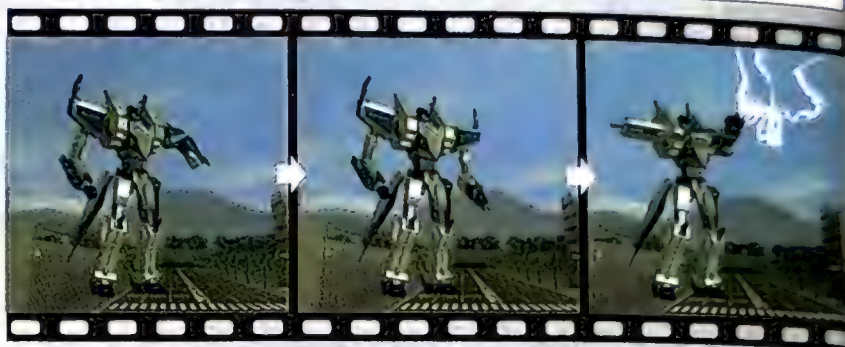
右手武器の「雷撃手」を装備する技。装備中は右手によるパンチの攻撃力が1.4倍になるという優れた効果を持っている。なお、装備中は1秒ごとにエネルギーが5ずつ減少するが、歩行しているだけで十分におぎなえるので、あまり気にしなくてもいい。格闘戦のときは装備していて損はないので、敵に接近したらすぐに装備しておきたい。

▲右手の拳を格納して「雷撃手」を装備する。装備中は右手のパンチ力が上昇する。

ライオール固有技

雷撃砲

L3ボタンで装備／Lスティック上で使用

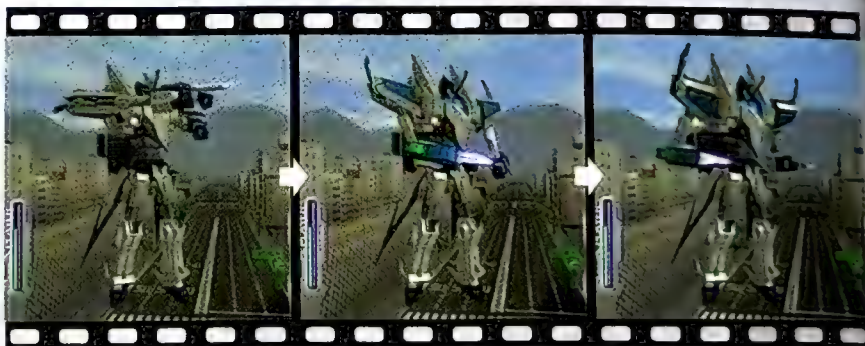
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	180	速い	–	
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN135	第4話「ドリル 前編」をクリア		

左手から強力な電撃を放出する技。リーチが長く、方向転換で攻撃範囲を微調整できるため、多少狙いがずれていても当てやすい。さらに攻撃発生も早く、ガードされてもダウンを奪えることから、非常に使いやすい。装備するだけならエネルギーは減少しないので、装備しておいて損はないだろう。なお、装備中は左手の攻撃力が0.7倍になってしまう。

▲一定のリーチを持つ光の束を、左手に装備した「雷撃砲」から1秒間程度放出する。

神薙（かみなぎ）モード発動

フルチャージ時、グランドチャージ後□ボタン

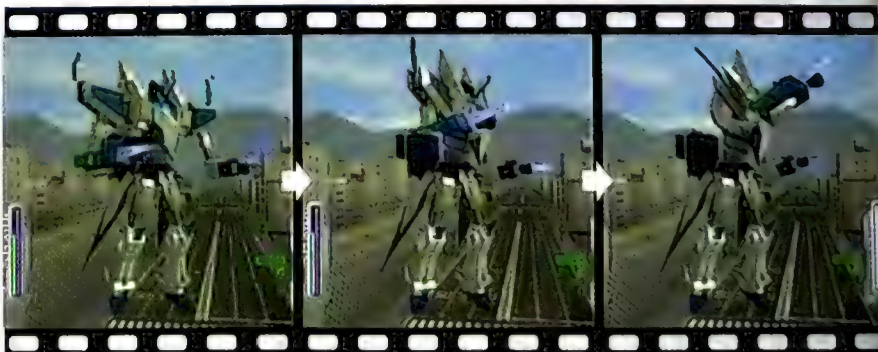
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	–	–	–	–
	必要EN・弾数	取得条件		
	–	第40話「神が滅ぶ日」をクリア（※1）		

ストーリーモードの第40話をクリアすると使用可能になる。神薙モード中は「魔剣“神薙”」を装備した状態となり、各種パンチの攻撃力が1.8倍になる。ただし、装備中はほかのアームウェポンの装備やモードチェンジなどができなくなる。また、使用すると180秒（3分間）後に自爆してしまうので、装備したら制限時間内に必ず全敵を倒そう。

▲両腕を軽くクロスしたポーズから、両手首の外側に「魔剣“神薙”」を装備する。

魔剣“神薙”

神薙モード発動（フルチャージ時、グランドチャージ後□ボタン）中

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	100	–	–	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	–	第40話「神が滅ぶ日」をクリア（※1）		

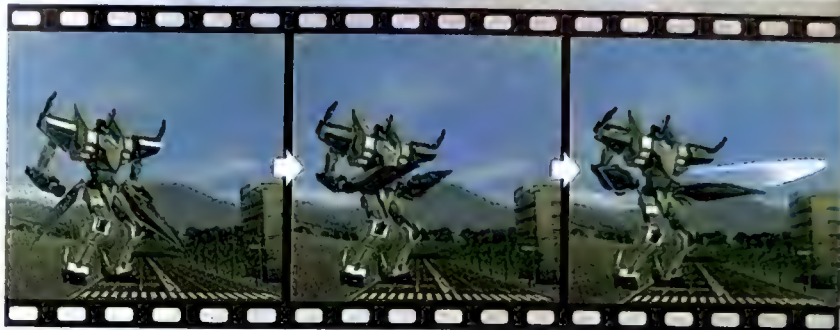
両腕に「魔剣“神薙”」を装備した状態。装備中は常に攻撃判定があり、移動中でも神薙に敵が触れるだけでダメージを与えられる。さらに敵がガード中でも必ずダウンさせられるので、装備するだけで圧倒的な強さを得られる。なお、両腕を横パンチため状態にすると「魔剣“神薙”」の攻撃判定の位置が変わり、横の攻撃範囲が少し広くなる。

▲「魔剣“神薙”」を装備してストレートを出しても腕のリーチは長くならない。

※1：初期機人でライオールを選択した場合のみ取得可能。

エアリアル・コレダー

レッドゾーン時、グランドチャージ後△ボタン

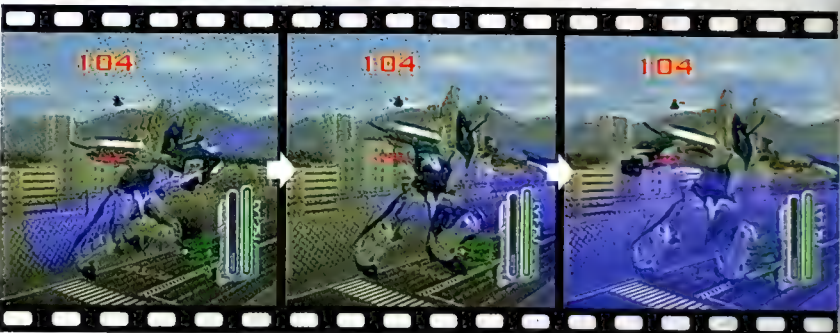
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	370	遅い	–	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN330	なし		

貫通力のあるエネルギー波を腰のパーツから発射する。エネルギー波は攻撃判定が広く、敵に触れさえすれば確実にダウンを奪うことができるため、とどめをさす技として使うのが有効だ。また、射程距離にも優れており、マップの端から攻撃しても反対側の端まで届くので、敵の直線上に立って出せば、はずすことはまずないだろう。

▲腰の両側のパーツを正面に移動させて銃身とし、三日月型のエネルギー波を発射。

滅毘(ほろび)

神薙中、レッドゾーン時、グランドチャージ後◎ボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	1999	普通	–	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN500	「滅毘」を開発する(※2)		

両腕の「魔剣"神薙"」で敵を切り払い、すべての敵を一撃で破壊するライオール最強の技。攻撃力、攻撃発生、攻撃判定、どれをとっても優秀で、非常に当てやすい。ただ、さすがに強力な技だけあって「神薙モード発動」使用後、エネルギーがレッドゾーン状態でなければ使えない。使用条件は厳しいが、それでも使う価値は十分にある。

▲両腕に装備した「魔剣"神薙"」を、目の前で交差させるようにして振り抜く。

グラビティ・ゼロ

しゃがみ中L、Rスティックを同時に上に入れる

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	75×2	–	–	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	–	「グラビティ・ゼロ」を開発		

しゃがみ状態でのみ使用できる技で、両手で敵を跳ね上げる。敵に当てると、上空へ高々と浮かせられるので、その後は落下してくる敵にさまざまな空中コンボ(P034を参照)を決めることができる。リーチが短いので当てるのは難しいが、当たったときの総ダメージ量は魅力。ゲーム中の説明は投げ技となっているが、打撃技との違いはない。

▲しゃがんだ状態から敵をすくい上げるようにして両腕を振り上げる。

※2：初期機人でライオールを選択した場合のみ40話以降に開発可能。

攻撃力&耐久力を強化した機人

GLLANG

グラング

地元素式転換機関による陸上制圧用として開発された機体で、走行形態への変形機能を有している。戦況に合わせた柔軟な移動、攻撃に適しているが、地形的なさまざまな制限を受けることもある。ヴァヴェル、ライオールを含めた3機のなかでは最も重装甲であり、攻撃力、耐久力ともに他の3体を圧倒する。しかし、機動性が低いため、人型兵器時の運用速度はかなり遅い。

絶大な破壊力を秘めた渾身の一撃が炸裂!

ユニット能力	
機動性	■□□□□
打撃力	■■■■□
武　装	■■■■□

機人の特徴 実弾系兵器を多数装備したパワータイプ

グラングは各種パンチの攻撃力が機人のなかで最も高く、耐久力も最大を誇る。ただし、その反面機動性が低く、各種パンチの攻撃速度もかなり遅いため、格闘戦では機動性の低さがネックになって意外と苦戦することが多い。そこで有効になってくるのが多数装備されている射撃系の武装(技)だ。とくに実弾兵器に関しては、ほかの機人とは比べ物にならないほど充実している。重いパンチで敵を殴り飛ばして距離をとり、射撃系の技で攻撃というスタイルで確実に敵を破壊していこう。

←ありったけの弾を敵にたたき込む豪快な技「全弾発射」。

モード▶チェンジ フォートレス・モード

グラングのフォートレス・モードは走行形態になる。両肩および両かかとについた計4本のタイヤを使い、地上を高速で走行できる。走行中はかなりの慣性が働くため、操作が難しくなるが、歩行速度の遅いグラングには必要不可欠な形態だ。

→はるか上空まで敵を殴り飛ばす「アイアン・タスク」。

【データの見方】 攻撃力:攻撃ヒット時に与えるダメージ　攻撃速度:攻撃判定が発生するまでのスピード(速い・普通・遅いの3段階)
必要EN・弾数:攻撃する際に必要なエネルギーや弾薬数　搭載弾数:機人に搭載できる最大弾数(改造段階ごとに表記)

グラング固有技

プロトン・ビーム

フォートレス・モード時△ボタン

攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
30×2	速い	−	×
必要EN・弾数	取得条件		
EN30	なし		

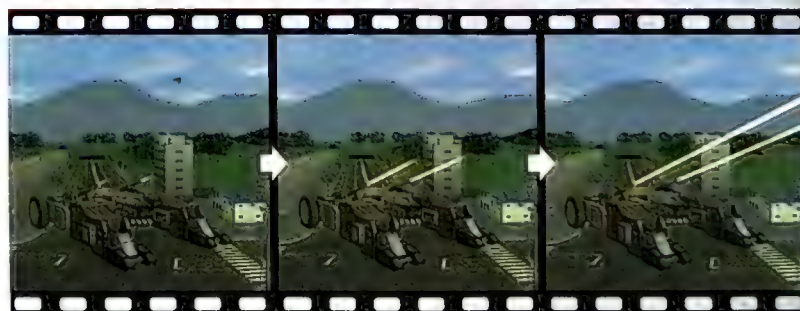
2本のビームを正面に発射する技。ビームは水平に発射されるので、障害物さえなければどこまでも飛んでいく。攻撃力は低いが、そのぶんエネルギー消費が少ないので、使い勝手はそれなりにいい。ただし、フォートレス・モード時は、エネルギーを増加させる手段がないので多用は禁物。使うのは余裕があるときだけにしておこう。

▲機体前部にある小型の砲台から、対になった2本のビームを水平に発射する。

ガイア・キャノン

フォートレス・モード時○ボタン

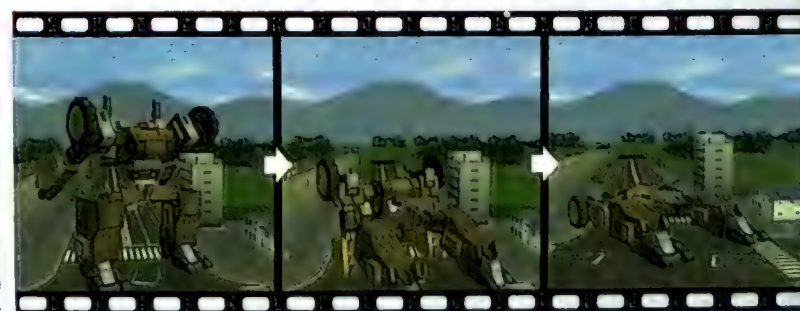
攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
75	速い	−	○
必要EN・弾数	取得条件		
EN80	なし		

貫通力のある粒子ビーム砲を2本同時に発射する。ビームは斜め上方向に撃ち出されるので、ある程度敵に接近してから出さないと当たらない点に注意。また、攻撃力は高いが、エネルギー消費が多いため、あまり連発はできない。ただ、ビームを当てれば必ずダウンを奪えるので、攻めるときはこの技を攻撃の起点として使ってもいいだろう。

▲機体後部にある大型の砲台から、2本の粒子ビーム砲を斜め上方向に一直線に発射。

トランスフォーメーション

□ボタン

攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
−	−	−	−
必要EN・弾数	取得条件		
−	なし		

グラングのフォートレス・モードである走行形態に変形する技。変形後にヴァーティカル・モードに戻る場合も同様の操作で行える。なお、走行形態になると非常に低い体勢になるため、敵の攻撃に当たりにくいというメリットがある。敵の攻撃が厳しいときなどは、走行形態へと姿を変え、敵の攻撃をかわしながら豊富な射撃系で攻撃するのも手だ。

▲腕で胴体の重さを支え、徐々にあお向けになりながら走行形態にチェンジする。

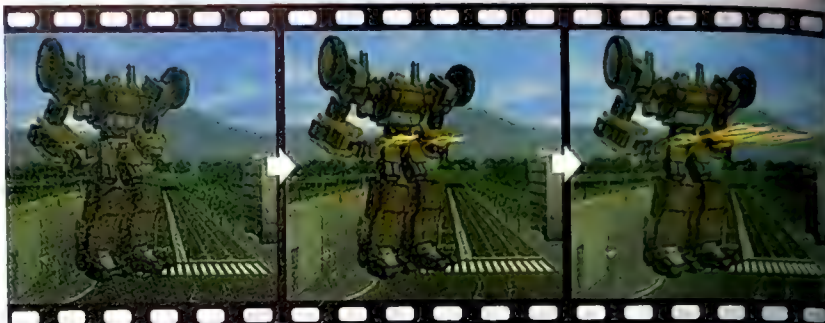
ダウン効果：攻撃ヒット時に敵がダウンする場合は○、ダウンしない場合は×
取得条件：攻撃を取得するための条件

グラング固有技

プロトン・ビーム

◉ボタン

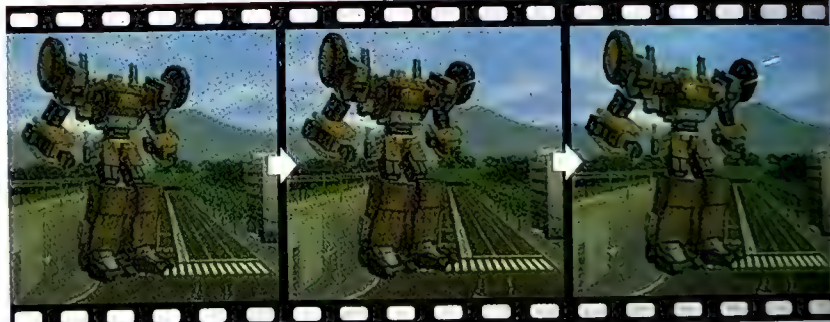
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	30×2	普通	–	×
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN30	なし		

フォートレス・モード時に使用する技とまったく同じ性能を持つビーム。2つの技の違いは射出される高度だけで、ヴァーティカル・モード時は腰の後ろに砲台がついているため、腰の高さにビームが飛んでいく。なお、ビームを撃つときは上を向いている砲頭が正面に向き直すため、フォートレス・モード時よりも発射タイミングが若干遅くなる。

▲グラングの腰に装備されている小型砲台から、2本のビームを正面に発射する。

30、40、50mm機関砲

◉ボタン

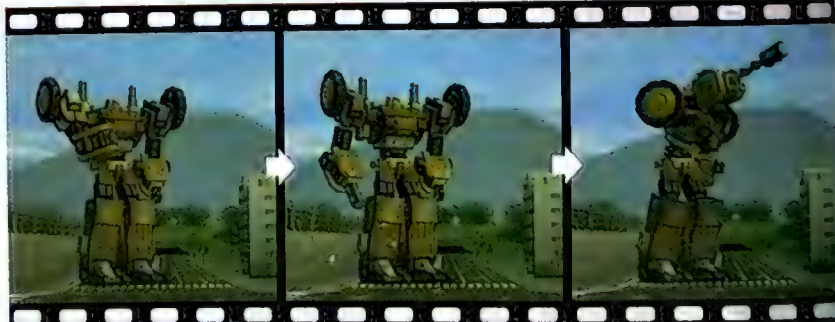
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	22(※1)	–	※2	×
	必要EN・弾数	取得条件		
	弾数200	なし(※3)		

胴体から大量の細かい弾を撃ちまくる。1回の攻撃で200発の弾薬を消費するが、このうちヒットするのはたったの22発(新兵器開発で2倍、3倍になる)しかない。最初は攻撃力が低くて役に立たないが、改造して「50mm機関砲」まで強化すれば、そこそこ使える技になる。ただし、当ててもダウンを奪えないので、近距離では使用を控えよう。

▲グラングの胸部に砲台が2つ出現し、正面に向かって無数の弾を撃つ。

ストーム・ハンマー／ハンマー・ブレイク

R3ボタンで装備／ストーム・ハンマー装備中、Rスティックを下から上に入れる

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	100	–	–	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	装備中EN減少	第4話「ドリル 前編」をクリア		

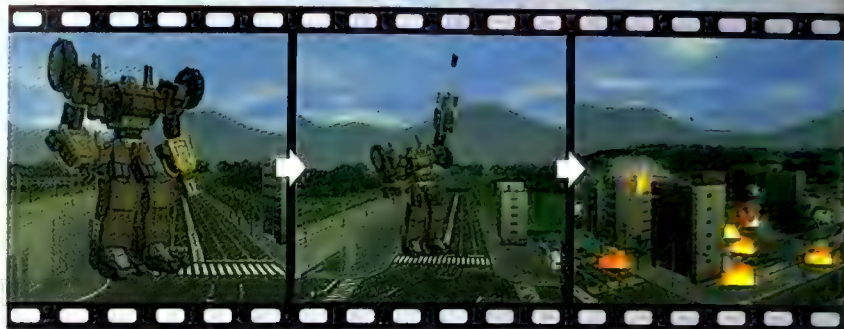
右手武器の「ストーム・ハンマー」を装備すると、右手のパンチ力が1.3倍に上昇する。装備中は1秒ごとにエネルギーが5ずつ減少するが、グラングの高い攻撃力を効果的に発揮させるためにも戦闘時には必ず装備するようにしたい。一方の「ハンマー・ブレイク」はリーチの長いストレートのような技で、敵の攻撃範囲外から攻撃できる。

▲ストレートのモーションから、右手に装備された「ストーム・ハンマー」が伸びる。

※1：40mm機関砲は22×2、50mm機関砲は22×4になる。
※2：30mm機関砲…1400、40mm機関砲…1600、50mm機関砲…1800

デトネイター

L3ボタンで装備／Lスティック上で使用

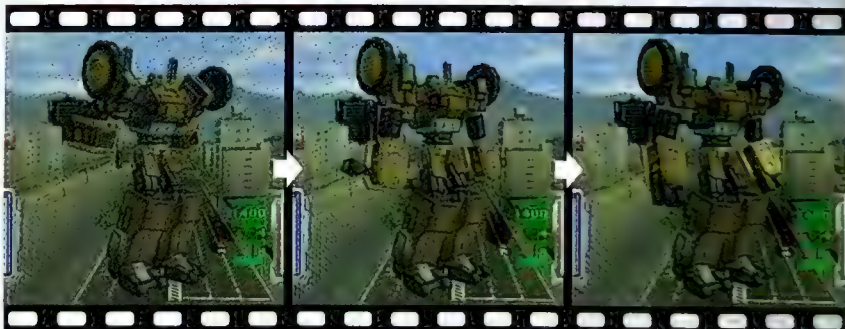
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	60×30(※4)	遅い	1→2→3→4→5→6	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	弾数1	第4話「ドリル　前編」をクリア		

上空に向かって拡散ミサイルを発射する左手武器。ミサイルは空中で30発に分裂して飛び散るので、かなりの広範囲を攻撃できる。ただし、そのぶん1発の攻撃力は低く、致命傷を与えることは難しい。弾薬数の少なさも欠点で、初期状態ではたった1発しか使用できない。なお、装備中は左手のパンチ力が0.7倍になってしまうので注意。

▲左手から斜め上方にミサイルが発射され、その後空中で拡散して地上に降り注ぐ。

神壊モード発動

フルチャージ時、グランドチャージ後◎ボタン

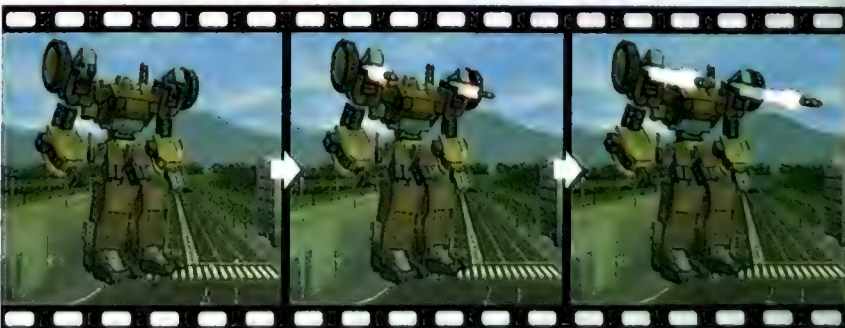
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	−	−	−	−
	必要EN・弾数	取得条件		
	−	第40話「神が滅ぶ日」をクリア(※5)		

神壊モードを発動して180秒間だけ戦闘力を高める。第40話のイベントで自動的に発動したあと、第41話から自由に使えるようになる。神壊モード中は各種パンチの攻撃力が1.6倍になるほか、基本技のアッパーの代わりに攻撃力の高い「アイアン・タスク」が出せるようになる。ただし、アームウェポンやモードチェンジは使用できなくなる。

▲両拳を引っ込めると同時に、巨大なナックルガード「大鉄槌"神壊"」を装備する。

ショルダー・ミサイル

◎ボタン＋◎ボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	55×2	遅い	4→6→8→10→12→14	×
	必要EN・弾数	取得条件		
	弾数2	なし		

両肩から1本ずつミサイルを撃つ技。敵をある程度ホーミングする性質があり、射出後はゆるやかな曲線を描いて敵に向かう。障害物にぶつかったり、敵に近すぎてホーミングしきれなかったりしないかぎり、高確率でヒットする。普段は斜め下に撃ち出されるが、腰を動かして斜め上方に向かって撃てば、障害物に阻まれることが少なくなる。

▲両肩のミサイル発射口から同時にミサイルが発射され、敵をホーミングしていく。

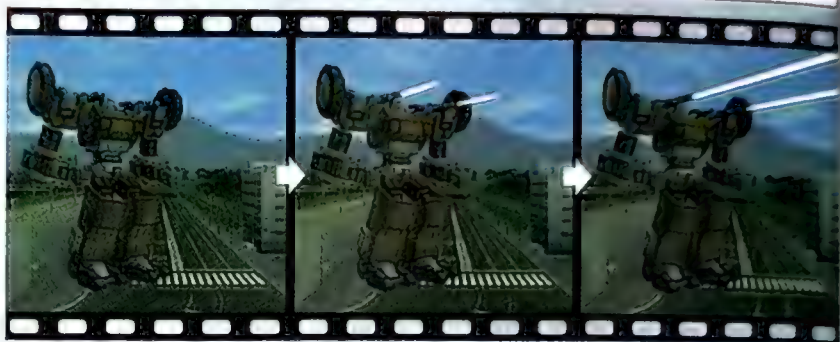
※3：40mm機関砲、50mm機関砲は、新兵器開発をする必要がある。
※4：データは拡散後の最大攻撃力で、拡散前の攻撃力は100になる。※5：初期機人でグラングを選択した場合のみ取得可能。

グラング固有技

ガイア・バスター

レッドゾーン時、グランドチャージ後Ⓐボタン

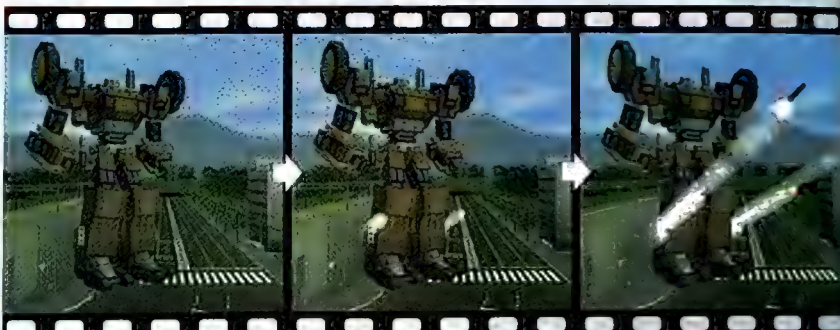
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	270	遅い	−	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN300	なし		

貫通力を持った粒子ビームを2本同時に放つ。攻撃判定が広く、敵に当てやすいという利点はあるものの、消費エネルギーが多いわりに攻撃力はたいしたことないため、使い勝手はあまりよくない。また、エネルギーをためる効率が悪いグラングにとっては、気軽に出すことができないというのも、使いにくい理由の1つになってくるだろう。

▲背中にある2門の大型砲台を正面向きに構え、粒子ビームを一直線に発射。

レッグ・ミサイル

グランドチャージ後●ボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	40×6	遅い	6→12→18→24→30→36	×
	必要EN・弾数	取得条件		
	弾数6	なし		

足元から計6発のミサイルを発射する技で、「ショルダー・ミサイル」と同様のホーミング能力を持つ。発射されたミサイルは、カーブを描きながら敵を狙って飛んでいく。1発の攻撃力は「ショルダー・ミサイル」よりも低いが、発射数が多いため、総ダメージではこちらが上回る。最大の欠点は弾薬数不足なので、弾薬数増加の改造は必須だ。

▲両足についているミサイル射出口から、3本のミサイルを次々に発射する。

全弾発射

フルチャージ時、グランドチャージ後●ボタン+Ⓐボタン

データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	※1	遅い	※3	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	※2	「全弾発射」を開発		

ほぼすべての射撃系の武装をいっせいに撃つ派手な技。技を使用するのに必要な弾薬は、「バルカン」600発、「ショルダー・ミサイル」4発、「レッグ・ミサイル」6発という実弾兵器に加え、4発の「プロトン・ビーム」と「ガイア・バスター」といった光学兵器。攻撃力は当たった弾数がすべて加算されるため、直撃すると大ダメージになる。

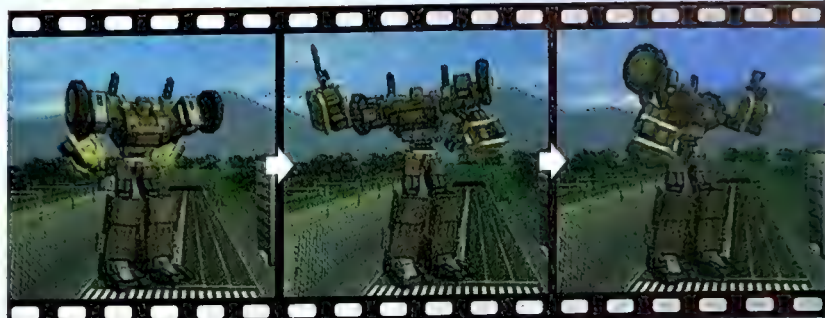
▲「デトネイター」と「ガイア・アックス」以外の射撃系の武装を同時に発射する。

※1：全弾ヒット時の最大攻撃力は1626(66+330+480+270+480)になる。
※2：EN300&弾薬(バルカン600、ショルダー・ミサイル4、レッグ・ミサイル6)。

ガイア・アックス

グランドチャージ後L、Rスティックを同時に上に入れる

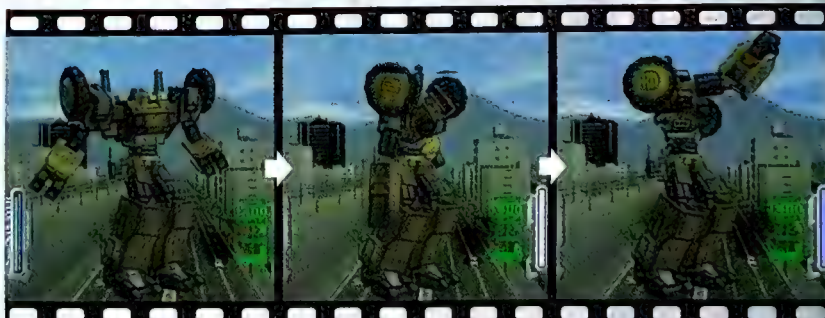
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	400×2	遅い	−	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	−	「ガイア・アックス」を開発		

「プロトン・ビーム」を発射する小型の砲台を2つに分解し、斧として放り投げる技。使用後に砲台がなくなってしまうので、たった一度しか使えない。砲台から発射される「プロトン・ビーム」や「全弾発射」といった技も当然使えなくなる。さすがにリスクが大きいだけあって、エネルギー消費はなく、攻撃力は高い。切り札として使おう。

▲腰の後ろの砲台を2丁の斧に分離して両手に持ち、右、左の順に前方へ投げつける。

アイアン・タスク

神壊装備中LorRスティックを下から内側を通して上に入れる

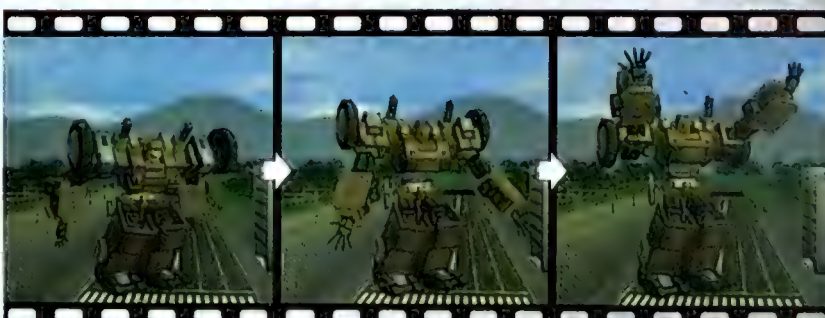
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	700	遅い	−	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	EN25	「アイアン・タスク」を開発(※4)		

すさまじい攻撃力を持ち、ヒットした敵をはるか上空へ打ち上げる強力なアッパー。「神壊モード発動」を使って「大鉄槌"神壊"」を装備した状態でのみ使用可能。高威力な技のわりにはグランドチャージの必要がないので、当てるチャンスは多いだろう。なお、コマンドがアッパーと同じなので、この状態では基本技のアッパーは使えない。

▲基本技のアッパーとほぼ同じモーション。やや振りかぶる動作が遅い点が異なる。

グラビティ・ゼロ

しゃがみ中L、Rスティックを同時に上に入れる

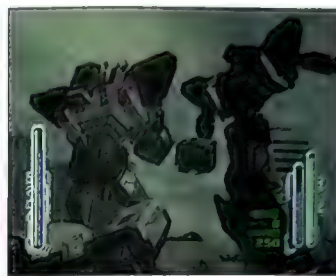
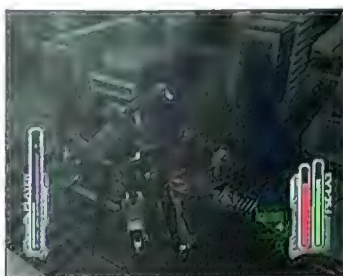
データ	攻撃力	攻撃速度	搭載弾数	ダウン効果
	75×2	遅い	−	○
	必要EN・弾数	取得条件		
	−	「グラビティ・ゼロ」を開発		

両手を使って敵を空中へすくい上げる技。当たった敵は、ほぼ真上に吹き飛んだあと、グラングの目の前に落下してくる。このときには空中コンボ(P034を参照)を狙える。追撃まで含めれば1回当てただけでもかなりのダメージになる。ただし、しゃがんでから出す必要があるうえ、リーチが非常に短いので、実戦では少々使いづらい。

▲しゃがんでいる状態から、両手の手のひらで敵を頭上へ放り投げるような攻撃。

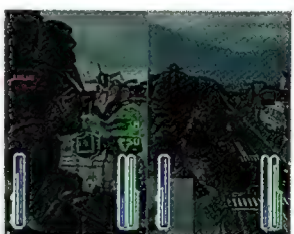
※3:30、40、50mm機関砲、ショルダーミサイル、レッグミサイルと同じ。
※4:初期機人でグラングを選択した場合のみ40話以降に開発可能。

人類の破滅を目的とする者たち ▶ 機人の敵となるロボット

本作では機人と戦うことになる敵ロボットが多数登場する。ここでは14体のヴォルガーラと宇宙生物ダンタリオン、それに第4の機人ヴァルドルを加えた計16体のロボットの特徴をそれぞれ紹介していく。

➡機人と激闘を繰り広げる敵はさまざまな種類が存在する。

⬅4体目の機人となるヴァルドルは、敵としても登場する。

VSモードで使用可能

VSモードでは、ストーリーモードで敵として登場したロボットを自由に選んで、プレイヤー同士で戦わせることができる。ただし、すべてのロボットを使用するには、ストーリーモードをクリアして各ロボットの使用条件(右表を参照)を満たさなければならない。なお、VSモードではファントム・ディフェンスが使えなかったり、ロボットの耐久力が固定されていたりするなど、多少の調整が加えられている。

⬅ストーリーモードとは違い、ガーディアンに対しても普通に攻撃できる。

>>>敵ロボットデータ

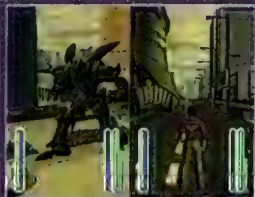
敵名	使用条件	耐久力
レイバラー	最初から	1000
ドリル・レイバラー	第5話をクリア	1100
ファイア・レイバラー	第10話をクリア	1000
サイレン	第29話をクリア	1000
ハーリアー	第7話をクリア	1250
サイクロン・ハーリアー	第11話をクリア	1100
ハーリアー2	第16話をクリア	1400
ガーディアン	第40話をクリア	1000
センチュリオン	第19話をクリア	1100
宇宙生物ダンタリオン	第39話をクリア	1000
岩窟神バロウ	第41話をクリア	1300
幻神フォー	第42話をクリア	1250
風神フーガ	第47話をクリア	1300
暗黒神ブロゥ	第50話をクリア	1250
終末兵器アスモダイ	第53話をクリア(直人or涼)	1500
ヴァルドル	第53話をクリア(結衣)	1000

ヴォルガーラが持つ特殊技

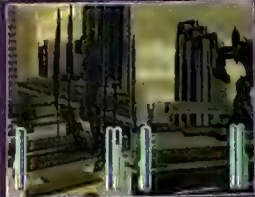
ヴォルガーラが使う技のなかには、機人にはない特殊な効果を持った技がいくつかある。それらの多くは全ヴォルガーラ共通で、VSモードでの利用価値も非常に高い。ぜひ覚えておこう。

⬅ヴォルガーラもグランドチャージからさまざまな技を出せる。

>>>怪音

怪音を発してエネルギーを50増加させる。足踏み(P033を参照)と併用すれば、早くエネルギーがたまる。

⬅「怪音」使用中は攻撃を出せないが、移動することは可能だ。

>>>ヴァニシング

エネルギーを50消費して、敵近くの上空にワープする。うまく使えば、敵の攻撃を完全にかわせる便利な技。

⬅空中にワープしたあと、着地するまで無防備になるのが弱点。

>>>構え

怪しげな音を発しながら空手の構えのようなポーズをとる。思わせぶりな動きとは裏腹になんの効果もない。

⬅技中は行動ができず無防備になるため、使っても意味はない。

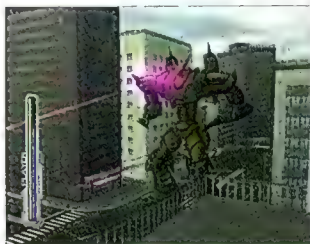
>>>吠える

大きなうなり声を上げながら上半身をくねらせる。使用するとエネルギーが50増加するが、技中は動けない。

⬅「怪音」と似たような技だが、技中に動けないという欠点がある。

レイバラー

最も基本的な敵ロボット

機人が最初に戦うことになる敵ロボット。最も基本的なタイプのヴォルガーラで、各種パンチに加え、2種類の怪光線を使った攻撃で機人を苦しめる。

⬅「スパイト・レイ」、「デビルズ・レイ」の2種類の怪光線を使ってくる。

ファイア・レイバラー

強力な熱光線を持つ遠距離攻撃機

レイバラーの両拳が熱光線の発射口となったタイプ。決めポーズのあとに射出してくる「ヒート・ビーム」は必ず避けよう。

⬆手の先から高熱のビームを放つ「ヒート・ビーム」が脅威になる。

人類滅亡を望むヴォルガーラの尖兵

レイバラー

シリーズ

機人を最初に苦しめることになる敵ロボット。全部で4種類おり、基本型、格闘型、射撃型、特殊型といったように個性づけられている。登場する機会が最も多い、ヴォルガーラ界の一般兵だ。

ドリル・レイバラー

両手がドリルになった接近戦専用機

レイバラーの両拳がドリルに変わったタイプの敵ロボット。レイバラーよりも耐久力が高く、ドリルによる攻撃も強力なので、戦うときは確実にガードしたい。

⬆決めポーズのあとに繰り出す「ドリル・クリプト」が非常に強力！

サイレン

妨害電波発生装置を内蔵

レイバラーの両肩にトゲがついたタイプ。肩のトゲから、機人の操作を妨害する特殊な電波を発するが、攻撃力は低いので、それほど苦戦せずに倒せる。

⬅唯一の固有技である「スパイト・レイ」。武装はシリーズ中でも最低ランクだ。

戦闘力を向上させた重量級ロボット
ハーリアー
シリーズ

レイバラーに比べ、戦闘能力の充実が目立つシリーズ。防御力、攻撃力ともに高く、武装にも独特のものが多い。その犠牲として機動力を失ったが、強力なファントム・システムが動きの鈍さをおぎなう。

ハーリアー

多彩な射撃系兵器が強力

手からミサイルを発射してくるので、遠距離で決めポーズをとったときは要注意。接近戦では、1回転してフックを放つ「デモン・シザース」が強力だ。

大型ミサイル完備の重量級機動砲台

←開いた手の先から発射される「スター・トーフェドー」が得意技だ。

ガーディアン

シンプルな性能ながら戦闘力は高い

第40話で登場し、機人の攻撃をまったく受けつけない防御力を武器に、機人を追いつめる強敵。ハーリアーと比べると、腕のパーツに違いが見られる。

あらゆる攻撃が利かない鉄壁の防御

↑固有技は「デビルズ・レイ」ただ1つだが、射出速度、攻撃力ともに優秀。

ハーリアー2

耐久力に優れた格闘戦用の機体

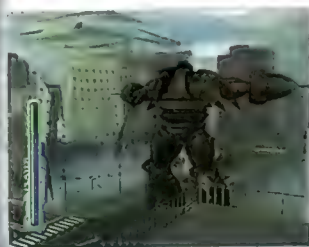
外見ではハーリアーとの区別がつかないが、能力に若干の違いが見られる。耐久力が非常に高く、格闘戦用の固有技を持つ強敵だが、遠距離戦は非力。

↑手の先から伸びる「テンペスト・スピア」は攻撃力が高い。

巨大な槍で歯向かう者を粉砕！

サイクロン・ハーリアー

回転する刃がすべてだ！

ハーリアーの腕が刃状になった機体。射撃系の技はまったく使えないが、ダウンしないかぎり永遠に回り続ける「キラー・ファン」が非常に個性的かつ強力だ。

←上半身を回転させ、両手の刃で敵をひたすら斬りつける「キラー・ファン」。

触れた物体を斬り刻む鋼鉄の台風

岩窟神バロウ

格闘戦に優れた機体

四軍将のなかでは最初に戦うことになる敵。射撃系の攻撃は使えないが、格闘戦用の多彩な技を持ち、接近戦の強さは、ヴォルガーラのなかでも最高ランクだ。

←格闘戦の攻撃にしてはリーチが長い「ハルマゲドン・ニーキック」が強力。

風神フーガ

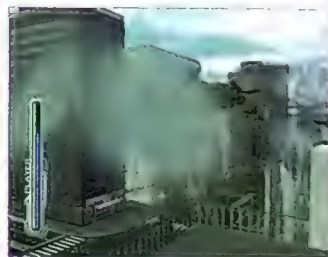
レプトン・ガスをまき散らす難敵

両肩のネジを回転させてレプトン・ガスを放出するやっかいな敵。機体の性能も高く、近距離、遠距離ともにそれぞれ強力な技を持っている。

↑風のカッター「デモニック・ブーメラン」は攻撃判定の広さが強み。

封印が解かれた究極の戦闘用機体

四軍将

ヴォルガーラのなかでもとくに戦闘能力に優れた機体が集まっているのが四軍将(軍将機)。レイバラーやハーリアーといったシリーズとは違い、それぞれ1機ずつしか存在しない。そのためか外見、性能ともに非常に個性的。

幻神フォー

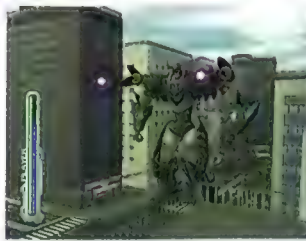
完璧なファントム・システムを装備

複数のサテライト・マシンを配置することにより、射撃系だけでなく、格闘戦の技に対してもファントム・ディフェンスを使えるようになった機体。

↑「トワイライト・ビーム」は攻撃力が低いので、恐れることはない。

暗黒神ブロゥ

重力砲で敵を封じ込める

ヴォルガーラ占領区で機人を待ち受ける四軍将最後の機体。エネルギー消費が少ないわりに攻撃力が高い「ブラックホール・キャノン」を連発してくる強敵だ。

←ふわふわと空中を漂うように飛んでくる「ブラックホール・キャノン」が主力。

ブラックホールを操る
漆黒の機体

機人に戦いを挑んでくるその他の敵
未知なる生命体

これまでに紹介した3シリーズのほかにも、機人が戦わなければならない敵がいくつか存在する。なかにはヴォルガーラ以外の生命体も含まれており、バリエーション豊か。

センチュリオン

最高の機動力を持つ戦闘用機体

階級的には四軍将の下に位置する戦闘用ヴォルガーラ。素早い動きと、ヴァヴェルの「アサルト・ナックル」を模した「フィスト・キャノン」で機人を苦しめる。

輝く粒子で破壊を生み出す悪魔の翼

←翼から光のカッターを無数に発射する「セラフィック・エッジ」。

宇宙生物ダンタリオン

↑「ファイアー・ブレス」で街を焼き尽くす恐ろしい敵。

各種パンチができない宇宙生物

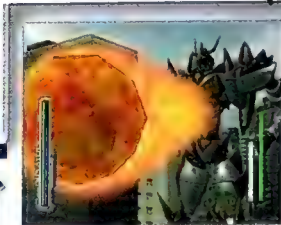
ヴォルガーラが宇宙で捕獲して地球へ連れてきた宇宙生物。腕による攻撃はまったくできず、体当たりや噛みつきといった非常に原始的な攻撃しかない。

人類の未来をも灰にする灼熱の火炎

終末兵器アスモダイ

超攻撃力を誇るエーテル砲

すべてを無に帰す最強最後の生命体

ヴォルガーラが絶体絶命の危機を感じたときに送り出す最終兵器。無尽蔵のエネルギーによって乱射される2種類のエーテル砲は、最後の敵と呼ぶにふさわしい壮絶な威力を発揮する。

←正面に向けて発射されるエーテル砲「エンド・ブラスター」。

→「エンド・ブラスター」を放射状に多数発射する「エンド・バースト」。

ヴァルドル

ヴァヴェルと同等の性能

主人公の危機を救ったかと思えば、突如戦いを挑んでくる謎の機人。性能は基本的にヴァヴェルと同じだが、エネルギー切れがないらしく、「アサルト・ナックル」を連発できる。見た目は頭部の形状とカラーリングがヴァヴェルと異なる。

↑敵として登場したときは脅威となる「アサルト・ナックル」の連発。

敵か？ 味方か？ 第4の黒い機人

>>> ストーリー攻略&各種データ

066 ストーリー攻略の心得

068 ストーリー攻略

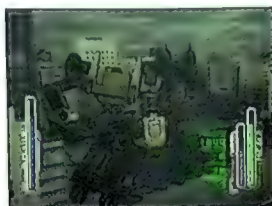
097 データ

ゲームを始める前に基礎知識を覚えよう

ストーリー攻略の心得

このストーリー攻略の心得では、ストーリーモードにかかわる細かい要素の条件や詳細について解説する。とくに、ミッションの分岐や武装の優先すべき改造の順番は、ストーリーモードを始める前に覚えておきたい。また、加えて敵との戦闘における、主人公と機人の基本行動の流れについても説明していく。

1.ストーリーの分岐について

最初に選択する機人によって、ストーリーは途中で分岐する。分岐するポイントは第15話と第18話、そして第19話の3つで、各機人を最初に選択した際にプレイすることになるストーリーは下記のとおり。どの機人で始めても、第19話が終われば、最初に選択しなかった機人が使用でき、その後は好きな機人でミッションを進められる。

⬆➡追加される機人の順番こそ違うものの、同じ状況で第20話を迎えることになる。

初期選択機人によるストーリーの分岐

	ヴァヴェル	ライオール	グラング
15話	大地を走る者	大地を走る者	空を守る者
18話	空を守る者	ただ一つ完全なる機人　前編	ただ一つ完全なる機人　前編
19話	センチュリオン	ただ一つ完全なる機人　後編	ただ一つ完全なる機人　後編

2.改造の優先度

第8話終了時から機人と主人公の改造が行えるようになる。改造できる項目が多いので、どれから改造していいのか迷いがちだが、効率よくストーリーを進めるのであれば、まずは主人公の武装を優先して改造しよう。機人は中盤まで改造しなくても、ほぼ問題なく戦えるので、改造はあとにまわしてもいいだろう。改造の重要度は右記のとおり。これを参考に、各自で改造の順番を考えてみよう。

改造の重要度

高
- 主人公：ブースター系
- 主人公：グレネード系
- 主人公：ドライブ系
- 主人公：シールド系
- 機　人：武装
- 機　人：装甲
- 機　人：弾薬

低

3.ゲームオーバーについて

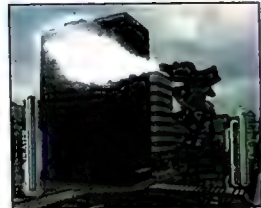
ゲームオーバー条件は主人公の耐久力がなくなることと、機人が倒されること以外に、重要建物の倒壊などがある。特殊なゲームオーバーの例を下で挙げたので参考にしてほしい。

⬅ゲームオーバー条件には人物がかかわることも。

ゲームオーバー条件の一例

第31話…ヴォルガーラ出現前に奈々穂のバイト先、大田原商事を破壊
第48話…番原が乗っているBNNヘリを破壊
第52話…一定数以上のヴォルガーラ・プラントを破壊できなかった場合

4.追加される武装

ストーリーを進めていくと、途中で武装が追加されることがある。追加される武装の種類とその条件を下記に記載した。武装は初期選択の機人に追加されることが多いため、初期選択機人と途中で加わった機人では、同一の機人でも性能が多少異なってくる。

⬆イベントで使うフロスト・ビームは特殊な武装。

途中で追加される武装一覧

話数	追加される武装名
第3話	ヴァヴェルに「ヴォルカニック・モード」が追加（※1）
第4話	ヴァヴェルに「ドリル・ギア」と「パイロ・バーナー」が追加（※1）
第4話	ライオールに「雷撃手」と「雷撃砲」が追加（※1）
第4話	グラングに「ストーム・ハンマー」と「デトネイター」が追加（※1）
第14話	このミッションのみ、機人の左腕が「フロスト・ビーム」に変更
第19話	このミッションのみ、ヴァヴェルに「ジェネシス・モード」が追加
第26話	このミッションのみ「ハンド・グレネード」が追加（※2）
第27話	このミッションのみ「ノヴァ・グレネード」が追加（※3）
第38話	ヴァヴェルに「ジェネシス・モード」が追加
第40話	ヴァヴェルに「ジェネシス・クライ」が追加（※1）
第40話	ライオールに「神雍モード」が追加（※1）
第40話	グラングに「神壊モード」が追加（※1）

※1：初期選択機人に対象となる機人を選んだ場合のみ武装が追加。ただし、第3話では「ヴォルカニック・モード」イベントを発生させる必要がある。

※2：グレネード系を主人公が持っていない場合のみ、1段階目のものをそのミッションのみ使用できる。

※3：グレネード系を元々持っている場合は、ミッションクリア後に元のものに戻る。持っていない場合は、「ハンド・グレネード」がこれ以降も使える。

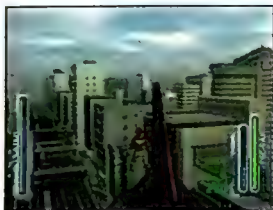
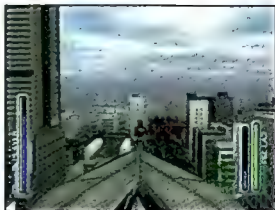
戦闘における主人公と機人の基本行動

敵が出現したあとは、主人公の行動と機人の戦い方が重要になる。しかし、下手に動くと一方的に攻撃されたり、街に大被害を出してしまったり、最悪の場合ゲームオーバーになってしまったりする。そうならないためにも、戦闘開始時の主人公の操作や、敵を倒すまでの基本的な戦闘時の流れ、そのポイントなどを解説する。

主人公の基本行動パターン

戦闘の流れは大きく分けると、敵に接近するまでの移動と、機人を操作しての戦闘の2つに分けられる。ここではまず、敵に接近するまでを解説する。接近で重要なのは、機人の移動、機人を操作する場所の確保、状況を確認しやすい視界探しの3つ。①〜③の順で進めるのが基本だ。

①機人に乗って同時に移動

敵までの距離が離れている場合は、飛行で主人公を機人の頭の上に乗せてから、機人の移動を始めよう。主人公と機人がセットで移動できるので、時間的に効率がいい。逆に、機人から近い場所に敵が出現した場合は、まず主人公を安全な場所へ移動させること。

↑機人の歩行は横にずれることがあるので、その場合は方向を修正。

↑ライオールとグラングは、フォートレス・モードにして上に乗ろう。

②接近したら高い建物の上に乗る

ある程度敵に接近したら主人公に切り替えて、機人の頭の上から周辺にある高い建物に移動しよう。このときは、敵が視界から隠れないような位置にあり、かつ機人と敵との戦闘に巻き込まれない位置にあるビルを選ぶのがベスト。

↑高いビルが複数ある場合は、道路にそって建つビルに移ろう。

③見やすい視点を探して機人を操作

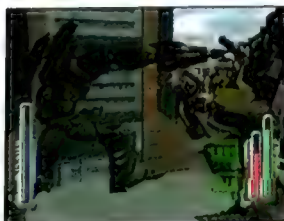
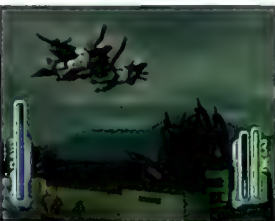
ビルの屋上に移ったら機人を操作する前に、戦闘状況を把握しやすく、さらに機人を操作しやすい場所を探し出そう。大抵の場合はビルのカドか、ビルの屋上のなかの高い場所が該当する。このどちらかで、視点を微妙に調整しよう。

↑屋上にある柵が邪魔な場合は、ジャンプで柵の上に乗ろう。

戦闘場所の決定と基本となる攻撃

主人公の配置を終えたら、敵との戦闘に移る。戦闘中で重要になってくるのは、敵の行動の把握とそれにあった戦闘場所の決定、そして状況に応じたベストの攻撃だ。ここではこれらについて詳しく解説していく。

①敵の動きを把握して戦闘の場所を決める

敵の行動パターンは大きく分けて2種類。1つは重要な建物や報酬関連の建物を破壊しようとして行動するパターン。対策としては、重要な建物の周辺から多少離れたところで戦うのがいいだろう。2つめは、機人や主人公を狙って行動するパターン。この場合の対策は、発進ゲート周辺で戦うのが安全だ。以上の2つを覚えておけば、だいたいの戦闘場所がわかり、各ミッションでとまどうことがなくなるはずだ。

↑機人を近づかせれば、敵はほぼ機人を狙ってくる。

↑敵を誘導すれば、戦闘場所を変えることができる。

②戦う場所と状況に応じた攻撃を仕掛ける

機人の攻撃のなかでも、格闘戦で使用する基本技が主なダメージ源となる。下記ではその使用状況をまとめてみたので参考にしてほしい。街の被害を抑えて報酬を手に入れる（第8話以降）ためにも、状況に応じた使い分けが重要となる。

↑敵の状態や位置に応じて、基本技を使い分けよう。

基本技の性能と使用状況	
ジャブ	威力が低く、ダウンをさせることがないというのが特徴。周囲に建物があっても被害は出にくい。
ストレート	敵を大きく後方に吹き飛ばせる。敵の後方にある建物を確認したうえで使っていきたい。
アッパー	ヒット時の滞空時間が長く、その後にほかの技や追い打ちを入れやすい。大ダメージを期待できる。
チョップ	その場でダウンさせられるので、周囲の建物にあまり被害が出ない。追い打ちとしても使用可能。
フック	外側から出るパンチ。右フックなら左に、左フックなら右へ敵を飛ばすことができる。
裏拳	外側に敵を吹き飛ばす。フックと同様の攻撃範囲で、敵が正面より多少横にいるときに使うといいだろう。

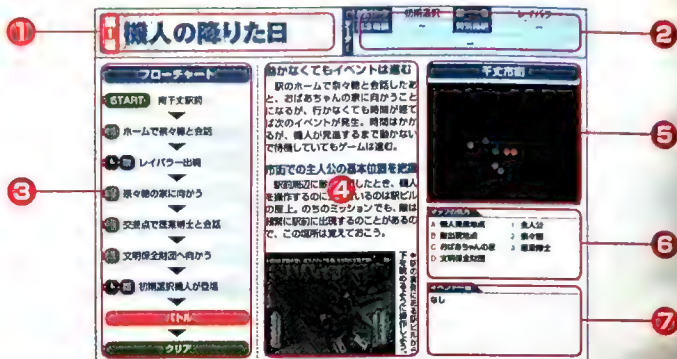
ストーリー全話をフローチャートとともに攻略！

ストーリー攻略

ストーリーを進めるには、さまざまなイベントを発生させる必要がある。ここからは、主人公が行動可能になった時点からミッションクリアまでのイベントをフローチャートにし、全53話を攻略していく。

←攻略の基本となる機人はヴァヴェル。ほかの2体でもOK。

←どの主人公を選択しても、ストーリーに大きな変化はない。

ストーリー攻略ページの見方

❶話数とタイトル
第○話とそのタイトル名を記載。

❷ミッションデータ
機人出現パターン、特別報酬の合計額など、ミッションに関するデータ。

❸フローチャート
行動開始からクリアまでのイベントチャートを掲載。🕒は時間で発生するイベント、●は行動をするイベント、敵は敵の出現、機は機人の発進を示している。

❹ミッション中のポイント
ミッション中で注意したいイベントや戦闘のコツなどを解説。

❺マップ
ミッションに使用されるマップを掲載。

❻マップの見方
登場する重要人物や建物を示す。番号やアルファベットは、マップ内のものと対応している。

❼イベント一覧
ポイントが変動するイベントについての詳細。

第1話 機人の降りた日

データ			
出撃パターン	初期選択	敵名	レイバラー
基本報酬	―	特別報酬	―
	―		

フローチャート

START 南千丈駅前

ホームで奈々穂と会話

レイバラー出現

奈々穂の家に向かう

交差点で蓬莱博士と会話

文明保全財団へ向かう

初期選択機人が登場

バトル

クリア

動かなくてもイベントは進む

駅のホームで奈々穂と会話したあと、おばあちゃんの家に向かうことになるが、行かなくても時間が経てば次のイベントが発生。時間はかかるが、機人が発進するまで動かないで待機していてもストーリーは進む。

市街での主人公の基本位置を把握

駅前周辺に敵が出現したとき、機人を操作するのに適しているのは駅ビルの屋上。のちのミッションでも、敵は頻繁に駅前に出現することがあるので、この場所は覚えておこう。

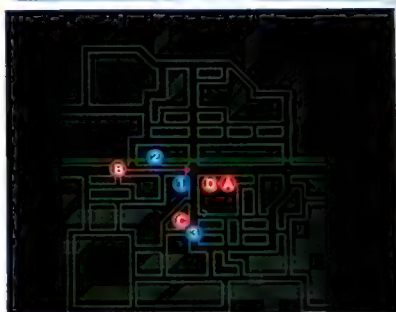
←駅の裏側にある駅ビルから下を眺めるように操作しよう。

千丈市街

マップの見方

Ⓐ 機人発進地点
Ⓑ 敵出現地点
Ⓒ おばあちゃんの家
Ⓓ 文明保全財団
❶ 主人公
❷ 奈々穂
❸ 蓬莱博士

イベント一覧

なし

第2話 首都陥落 前編

データ			
出撃パターン	初期選択	敵名	–
基本報酬	–	特別報酬	–
	–		

フローチャート

START 文明保全財団前

▼

機人の上に乗って操作する

▼

移動ポイントへ向かう

▼

クリア

↑東京に出現したヴォルガーラを倒すため、機人を輸送することに。

機人の頭の上に乗って操作する

このミッションはウィルツ博士の指示に従いながら、機人の上に乗って操作を行う。機人に乗る場所はどの部位でもいいが、頭の上だと視界がよく、攻撃などで大きく動いたとしても、視点が多少ずれるだけで振り落とされる確率が少なくてすむ。

指示どおりに行動すると途中でマップが千丈新都心に移り、機人を移動ポイントまで移動させることになる。移動ポイントと機人は一直線に並んでいるので、機人を道路ぞいに前進させれば問題はないだろう。

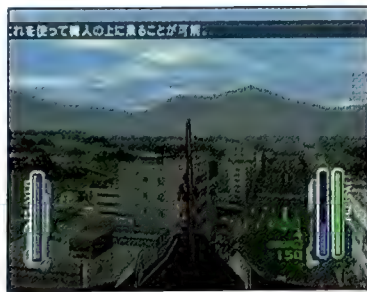
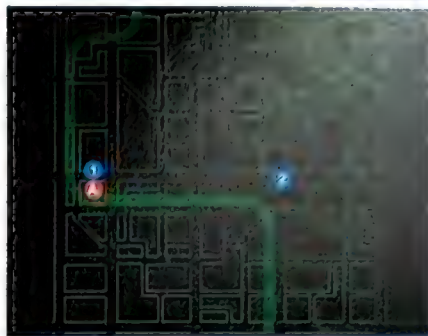
←機人の頭の上に乗っての移動は重要テクニックの1つ。

千丈新都心

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- ❶ 主人公
- ❷ 移動ポイント

イベント一覧

なし

第3話 首都陥落 後編

データ			
出撃パターン	初期選択	敵名	レイバラー
基本報酬	–	特別報酬	–
	–		

フローチャート

START 庁舎周辺

▼

バトル

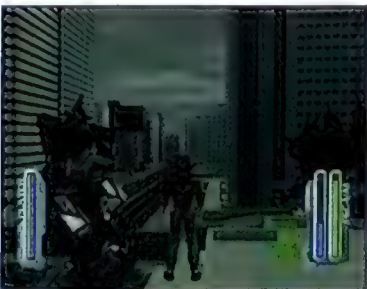
▼

クリア

↑東京都心部を狙うレイバラーと庁舎前で戦うことになる。

屋上にこだわらないこと

東京の建物はどれも高く、飛行を使っても屋上まで行くのは難しい。そのため無理に屋上に上がろうとせず、先が見渡せる広い道路に主人公を配置して、遠距離から機人を操作するといいだろう。

初期選択機人でヴァヴェルを選んだ場合は、耐久力が減るとヴォルカニック・モード使用可能イベントが起こる。ヴォルカニック・モードを発動させるかどうかはプレイヤーの自由だが、発動した場合は制限時間があるので素早くレイバラーを片づけよう。

←庁舎前の低めの建物に主人公を配置してもいい。

東京

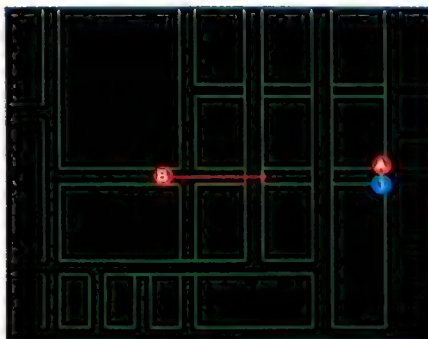
マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- ❶ 主人公

イベント一覧

なし

第4話 ドリル 前編

データ			
出撃パターン	初期選択	敵名	―
基本報酬	―	特別報酬	―
―			

フローチャート

START 千丈第一高校校庭

▼

文明保全財団で武装のレクチャー

▼

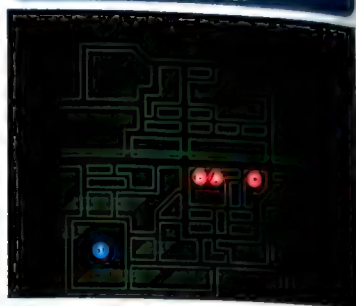
クリア

⬆このミッションで、機人の両腕にアームウェポンが追加される。

レクチャーを受けよう

財団に向かうと、武装の１つであるアームウェポン関連の選択肢が出る。「レクチャーを受ける」を選択した場合は、トレーニングモードで教わるアームウェポンに特化した内容と同様のトレーニングを行う。「レクチャーを受けない」を選択した場合は、そのままミッションクリアだ。なお「レクチャーを受ける」を選択したときのみ、機人で薫子のマンションを破壊でき、薫子経済ポイント（経済ポイント関連はP029を参照）を上げることも可能。

⬅経済ポイントを上げると薫子財団宿泊イベントが発生。

千丈市街

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 文明保全財団
- Ⓒ 薫子のマンション
- ① 主人公

イベント一覧

薫子のマンションを破壊
⊖薫子経済ポイント+1

第5話 ドリル 後編

データ			
出撃パターン	初期選択	敵名	ドリル・レイバラー
基本報酬	―	特別報酬	―
―			

フローチャート

START 千丈第一高校校庭

▼

校庭で奈々穂と会話

▼

パンダ・ベーカリー前で奈々穂と会話するとドリル・レイバラー出現

▼

セレクトボタンで機人登場

▼

バトル

▼

クリア

バイト先の破壊について

このミッション以降は、奈々穂のバイト先を壊すことにより、彼女の経済ポイントが変化する。ポイントが上がり続けると、のちに臨時収入として1000億円が支給され、エピローグの内容が多少変わってくる。

ドリル・クリプトに注意

ドリル・レイバラーは、決めポーズ後に高威力の技（ドリル・クリプト）を使ってくる。食らうと大ダメージを受けてしまうので、決めポーズを見たらガードで対処しよう。

⬅ドリル・レイバラーの決めポーズは背中が光る。

千丈市街

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ パンダ・ベーカリー
- Ⓓ 薫子のマンション
- ① 主人公
- ② 奈々穂

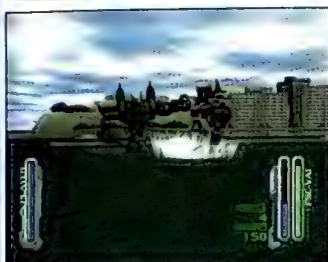
イベント一覧

パンダ・ベーカリーを破壊
⊖奈々穂経済ポイント+1
薫子のマンションを破壊
⊖薫子経済ポイント+1

第6話 千丈沖の決戦

出撃パターン	初期選択	敵名	レイバラー
基本報酬	－	特別報酬	－
データ	－		

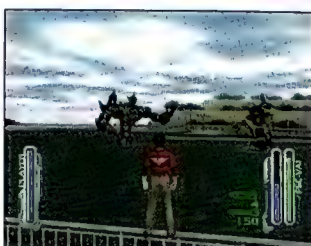
フローチャート

START 千丈港
↓
戦車登場
↓
自衛隊と会話するとレイバラーと機人が出現
↓
バトル
↓
クリア

↑自衛隊の援護を受けながら海上でレイバラーと戦うことになる。

レイバラー出現条件は2種類

レイバラーの出現条件は、主人公が行動可能になってから現れる戦車に近づく（その後すぐにレイバラーが出現）か、戦車出現後から2分間待つの2種類。2分間待つ場合のほうが、その間に移動が行えるため、見通しのいい場所に主人公を配置できるというメリットが生まれる。

レイバラーの上陸を防げ！

戦車を壊されるとゲームオーバーになるので、常に機人をレイバラーの近くに配置して上陸を防ごう。

←連絡通路で2分間待てば良好な視界で機人を操作できる。

千丈港

マップの見方
- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C 展望台
- D BNN千丈放送局
- 1 主人公
- 2 戦車

イベント一覧
なし

第7話 ファントム・システム

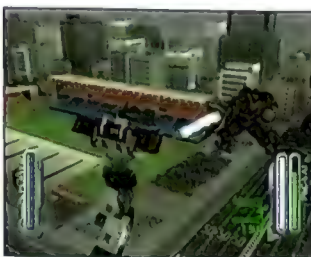
出撃パターン	初期選択	敵名	ハーリアー
基本報酬	－	特別報酬	－
データ	－		

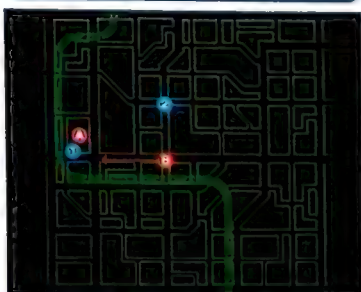
フローチャート

START 発進ゲート前
↓
バトル
↓
クリア

↑千丈新都心で新型ヴォルガーラ、ハーリアーとのバトルが！

主人公を早急に移動

ハーリアーは機人狙いで行動し、それでいて機人発進地点に近い位置に登場する。戦闘に巻き込まれる危険性があるため、主人公は機人を安全に操作できる場所に移動させよう。場所としては発進ゲートの上かスタジアムの客席の上がベスト。戦闘が始まったら今までと同じように格闘戦をメインにする。射撃系の攻撃やアームウェポンは、ハーリアーから黒煙が上がった状態（ファントム・ディフェンスを使われない状態）を作ってから使うといいだろう。

←強力な射撃系の攻撃を使ってくるのでガードも重要だ。

千丈新都心

マップの見方
- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- 1 主人公
- 2 戦車

イベント一覧
なし

第8話 千丈の守護者

データ			
出撃パターン	初期選択	敵名	レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	150億円
三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞			

フローチャート

START 発進ゲート前

▼

千丈市庁へ向かう

▼

千丈病院へ向かう

▼

L 敵 レイバラー出現

▼

L 機 セレクトボタンで機人登場

▼

バトル

▼

クリア

報酬が入るように！

クリア後から報酬（P030参照）を獲得できる。主人公や機人の改造を早く行うため、無駄に建物を壊さないように戦うのが基本だ。

本ミッション以降は、三咲重工本社ビルと三咲重工第一工場を壊すことで三咲重工経済ポイントが上がる。しかし、この2つの建物を壊すと報酬が大幅に減る。今後も新都心での戦闘では、報酬獲得を優先するか、ポイントを上げてイベントを見るかのどちらかに特化していきたい。

赤翼十字賞はあきらめるのも手

機人発進地点からレイバラー出現地点まで距離があるうえ、主人公の行動開始地点が千丈病院付近なので、千丈病院は壊されてしまう（赤翼十字賞を獲得できない）ことが多い。これを防ぐには、千丈病院付近からの操作で、最速で機人を病院に向かわせるしかない。難しいようなら、この特別報酬をあきらめるのも手だ。

千丈新都心

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ 三咲重工本社ビル
- Ⓓ 三咲重工第一工場
- Ⓔ 千丈市庁
- Ⓕ 千丈病院
- ❶ 主人公

イベント一覧

三咲重工本社ビルを破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1
三咲重工第一工場を破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1

第9話 ベイエリアの攻防

データ			
出撃パターン	初期選択	敵名	ハーリアー
基本報酬	100億円	特別報酬	120億円
展望台防衛賞　BNN感謝賞　建設大臣賞or千丈平和賞			

フローチャート

START 千丈港

▼

連絡通路にいる奈々穂と会話

▼

展望台でお守りを見つける

▼

L 機 セレクトボタンで機人登場

▼

バトル

▼

クリア

お守りを見つけると…

連絡通路にいる奈々穂から、展望台で"お守り"を落としたことを聞ける。これは展望台の中にあり、発見できれば第53話を有利に戦える（P029参照）。お守りを探すときは、機人を動かす前に主人公を移動させ、戦闘はあと回しにしよう。

←展望台の入口は桟橋の先。□ボタンで中に入ろう。

海上で戦い、報酬を狙え

戦闘時の主人公の配置は展望台にある低い屋根の上がベスト。迅速に行動し、ハーリアーを上陸させずに倒せば、千丈平和賞を狙える。

千丈港

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ 展望台
- Ⓓ BNN千丈放送局
- ❶ 主人公
- ❷ 奈々穂
- ❸ 戦車

イベント一覧

展望台でお守りを発見
⊖奈々穂お守りイベント達成
奈々穂恋愛ポイント+1

第10話 ヒート・バトル

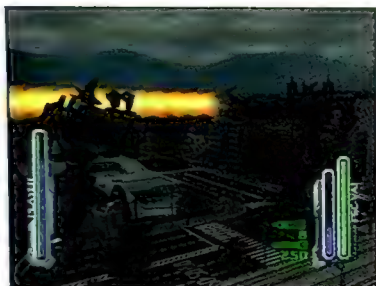
データ			
出撃パターン	初期選択	敵名	ファイア・レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	105億円
		教育強化賞	建設大臣賞or千丈平和賞

フローチャート

START 発進ゲート

セレクトボタンで機人登場

バトル

クリア

⬆高威力の熱線砲を装備した新型のファイア・レイバラーとの戦い。

経済ポイント関連のイベントを見たい場合

経済ポイント関連のイベントを見るべくプレイしている場合は、第8話終了後、主人公にグレネード系の武装を装備させよう。これを使えば対象となる建物を楽に破壊できる。

⬅グレネードで建物を壊す際は、機人を発進させないこと。

配置したあとに機人を発進

機人を発進させてから主人公を配置するとファイア・レイバラーの熱線砲で機人が狙い撃ちにされやすい。そのため、このミッションでは機人を安定して操作できる場所に主人公を配置してから機人を発進させよう。

千丈市街

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ パンダ・ベーカリー
- Ⓓ 薫子のマンション
- Ⓔ 千丈第一高校
- ❶ 主人公
- ❷ 戦車

イベント一覧

パンダ・ベーカリーを破壊
⊖奈々穂経済ポイント+1
薫子のマンションを破壊
⊖薫子経済ポイント+1

第11話 ファースト・メモリー

データ			
出撃パターン	初期選択	敵名	サイクロン・ハーリアー
基本報酬	100億円	特別報酬	105億円
		教育強化賞	建設大臣賞or千丈平和賞

フローチャート

START 千丈市街南東

おばあちゃんの家の前で奈々穂と会話

番原のマンション裏で番原と会話

セレクトボタンで機人登場

バトル

クリア

⬆ヴォルガーラが攻めてくる前の主人公や財団、機人の過去などが語られる。

時間の経過でイベント発生

主人公が行動可能になると、奈々穂との会話以外は時間の経過とともに特定の場所に自動的に移動し、イベントが進むようになっている。

⬅今までレポートだけだった番原が若かりし姿で初登場。

近づいてきたところを攻撃

回転中のサイクロン・ハーリアー対策は、まず離れた場所で敵が近づくのを待つことだ。そして、若干遠めから回転している腕に対してストレートを当てよう。これで一度ダウンを奪ったら、再度回転されないように起き上がりを攻撃していきたい。

千丈市街

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ パンダ・ベーカリー
- Ⓓ 薫子のマンション
- Ⓔ 千丈第一高校
- ❶ 主人公
- ❷ 奈々穂
- ❸ 番原
- ❹ 戦車

イベント一覧

パンダ・ベーカリーを破壊
⊖奈々穂経済ポイント+1
薫子のマンションを破壊
⊖薫子経済ポイント+1

第12話 第一級避難訓練

出撃パターン	初期選択	敵名	ターゲットポール
基本報酬	—	特別報酬	—
	—		

フローチャート

START 三咲重工第一工場前

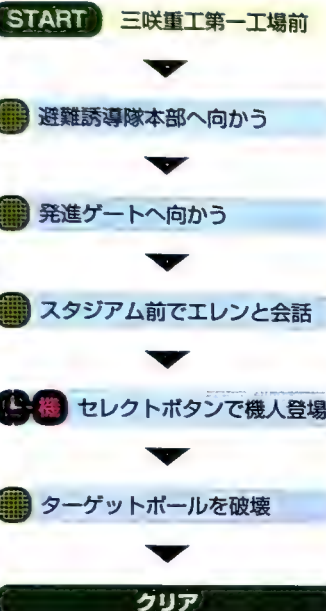
避難誘導隊本部へ向かう

発進ゲートへ向かう

スタジアム前でエレンと会話

セレクトボタンで機人登場

ターゲットポールを破壊

クリア

ターゲットポールを壊すまでに…

敵は出現せず、三咲重工第一工場の前にあるターゲットポールを機人で破壊すればミッションクリアになる。機人を発進させるため、発進ゲートに向かうと、途中で元婚約者エレンとの強制イベントが発生。このあと彼女は主人公についてくるが、無視して機人を操作してOKだ。なお、このミッションでは報酬は入らないが、三咲重工経済ポイントは存在するので、ポイントを上げるのであればターゲットポールを攻撃する前に対象となる建物を破壊しておこう。

←ターゲットポールは、攻撃することで簡単に破壊できる。

千丈新都心

マップの見方

- A 機人発進地点
- B ターゲットポール設置地点
- C 避難誘導隊本部
- D 三咲重工本社ビル
- E 三咲重工第一工場
- 1 主人公
- 2 エレン
- 3 戦車

イベント一覧

三咲重工本社ビルを破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1
三咲重工第一工場を破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1

第13話 避難誘導隊

出撃パターン	初期選択	敵名	ハーリアー
基本報酬	100億円	特別報酬	150億円
	三咲重工賞 三咲重工工場賞 千丈市長賞 赤翼十字賞 建設大臣賞or千丈平和賞		

フローチャート

START 三咲重工第一工場前

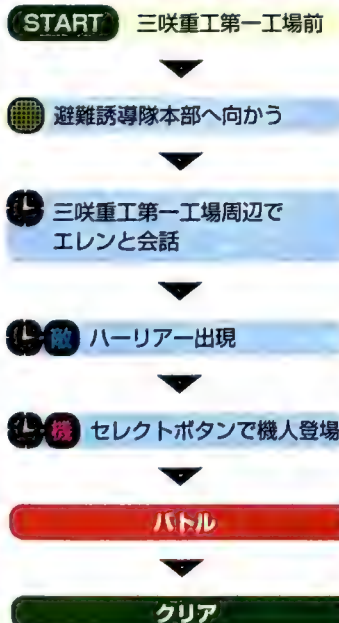
避難誘導隊本部へ向かう

三咲重工第一工場周辺でエレンと会話

ハーリアー出現

セレクトボタンで機人登場

バトル

クリア

ハーリアーの出現地点を調整

ハーリアーはエレンとの会話から10秒後に主人公の周辺に落下してくる。報酬を狙うのであれば、会話した場所の近くにある交差点で待つことで、被害を最小限に抑えられる。

←建物の近くにいると落下の際に建物が壊れてしまう。

臨機応変に配置を変更

ハーリアーの行動は、落下場所と途中に発生する戦車がおとりになるイベントによって変化。しかし、その行動範囲は三咲重工から発進ゲートまでなので、主人公は状況に応じて、その間にある高いビルに配置しよう。

千丈新都心

マップの見方

- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C 避難誘導隊本部
- D 三咲重工本社ビル
- E 三咲重工第一工場
- F 千丈市庁
- G 千丈病院
- 1 主人公
- 2 エレン
- 3 戦車

イベント一覧

三咲重工本社ビルを破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1
三咲重工第一工場を破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1

第14話 インフェルノ

出撃パターン	初期選択	敵名	ファイア・レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	150億円

データ：三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞

フローチャート

START 発進ゲート前
▼
バトル
▼
千丈市庁の火をすべて消す
▼
クリア

↑戦闘の途中で救助に行ったエレンが、市庁から脱出できなくなってしまう。

市庁の消火方法

主人公が行動可能になってから少し時間が経つと、千丈市庁でエレンが逃げられないとの情報が入る。市庁の火を消してエレンを助ければ、彼女の恋愛ポイント（恋愛ポイント関連はP028を参照）を上げられるが、強制ではないので無視してもいい。

市庁の火を消す場合、このミッションのみ機人の左腕に装備されたフロスト・ビームを使う。これを出火している部分に当てよう。1つの出火部分につき数回当てると消火でき、3カ所の火を消せばエレンを救出できる。なお、その間ファイア・レイバラーは千丈病院方面から、途中で引き返して市庁に向かってくる。ファイア・レイバラーが市庁に到着するまではある程度の時間があるが、消火に手間どりすぎると、市庁を壊される可能性がある。市庁を壊されてしまうとゲームオーバーになるので、素早く消火活動を行い、レイバラーがここに着く前に倒そう。

千丈新都心

マップの見方

- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C 三咲重工本社ビル
- D 三咲重工第一工場
- E 千丈市庁
- F 千丈病院
- 1 主人公

イベント一覧

三咲重工本社ビルを破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1
三咲重工第一工場を破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1
エレン救出
⊖エレン恋愛ポイント+2

第15A話 大地を走る者

出撃パターン	グラング	敵名	レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	150億円

データ：三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞

フローチャート

START 発進ゲート前
▼
バトル
▼
クリア

↑このミッション以降、要塞機グラングが選択できる機人に加わる。

グラングの基本を覚えよう

第15話はストーリーモード開始時に選択した機人によって分岐し、選択した機人がヴァヴェルかライオールだとこのミッションになる。ここではグラングによる強制戦闘が発生し、ウィルツ博士がグラングの武装やフォートレス・モード時の操作について説明してくれる。戦闘中にその説明に従ってグラングの基本を覚えつつ戦っていくわけだ。敵のレイバラーはファントム・ディフェンスを使ってくるので、射撃系の攻撃は敵に黒煙が上がってから使おう。

←特別報酬を狙う場合は、射撃系の攻撃を極力控えよう。

千丈新都心

マップの見方

- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C 三咲重工本社ビル
- D 三咲重工第一工場
- E 千丈市庁
- F 千丈病院
- 1 主人公
- 2 エレン
- 3 戦車

イベント一覧

三咲重工本社ビルを破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1
三咲重工第一工場を破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1

第15話 空を守る者

出撃パターン	ライオール	敵名	レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	100億円
データ	建設大臣賞or千丈平和賞		

フローチャート

START 庁舎周辺

▼

バトル

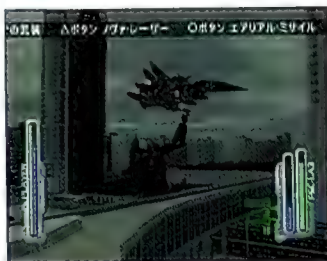
▼

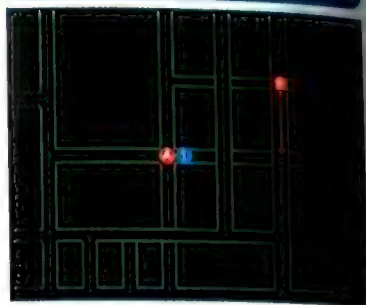
クリア

↑もう1つの第15話。ライオールを操作して東京を守れ！

ライオールの基本を覚えよう

ストーリーモードを始めるときに初期選択機人がグラングの場合だと、このミッションに分岐する。ここではライオールを使った強制戦闘が発生し、戦闘中にウィルツ博士がライオールの武装やフォートレス・モードの説明をしてくれる。説明に従って性能や特徴を覚えていこう。

戦闘では、レイバラーのファントム・ディフェンスに注意。とくにウィルツ博士の説明を受けて、すぐに射撃系の攻撃を使用すると避けられてしまい、街の被害が増えてしまう。

←フォートレス・モードで敵を誘導して被害を抑えよう。

東京

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- ① 主人公

イベント一覧

なし

第16話 エレンと奈々穂

出撃パターン	選択	敵名	ハーリアー2
基本報酬	100億円	特別報酬	105億円
データ	教育強化賞　建設大臣賞or千丈平和賞		

フローチャート

START 千丈第一高校校庭

パンダ・ベーカリーへ向かう

ハーリアー2出現

機 セレクトボタンで機人登場

バトル

倒れている奈々穂を救出

クリア

敵の出現前に建物を破壊

薫子経済ポイントを上げるのであれば、時間はかかるがパンダ・ベーカリーに向かう前に薫子のマンションをグレネードで壊しておくといいだろう。このミッションでは戦闘中にイベントが挿入されるため、戦闘中に経済ポイントを上げようとすると建物の破壊が難しいからだ。なお、薫子のマンション同様、パンダ・ベーカリーも戦闘前に破壊できる。ただし、イベントを見る前に壊すとゲームオーバーになるのでこの点には注意。

戦闘中に奈々穂を救助

機人発進から少し経つと、線路際に奈々穂が倒れているイベントが発生する。奈々穂を助けに行くのであれば、ハーリアー2を一度ダウンさせ、その隙を突いて向かうといい。救助後はその場から機人を操作して、再度ハーリアー2からダウンを奪い、起き上がるまでに操作しやすい場所に主人公を移動させよう。

千丈市街

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ パンダ・ベーカリー
- Ⓓ 薫子のマンション
- Ⓔ 千丈第一高校
- ① 主人公
- ② 奈々穂

イベント一覧

- パンダ・ベーカリーを破壊
  - ⊖奈々穂経済ポイント+1
- 薫子のマンションを破壊
  - ⊖薫子経済ポイント+1
- 奈々穂救出
  - ⊖奈々穂恋愛ポイント+1

第17話 三咲重工

出撃パターン	選択	敵名	レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	150億円

データ: 三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞

フローチャート

START 発進ゲート前
▼
バトル
▼
クリア

三咲重工本社ビルを守れ！

新都心の北部に現れたレイバラーは、三咲重工関連の建物を破壊しようとする。特別報酬を狙う際は壊されてはいけない建物なので、主人公が行動可能になったら機人に乗り、急いで本社ビルの前を目指そう。本社ビルが近づいてきたら主人公を三咲重工研究所の屋上か、その周辺の高いビルに配置し機人を操作するといい。あとは本社ビルが壊れないようにしつつ攻撃をすればOK。もし本社ビルを壊された場合は、工場だけでも守りきりたい。

⬆レイバラーは三咲重工本社ビルを中心に街を破壊しようとする。

⬅三咲重工研究所は三咲重工関連がある土地のカドにある。

千丈新都心

マップの見方
- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ 三咲重工本社ビル
- Ⓓ 三咲重工第一工場
- Ⓔ 千丈市庁
- Ⓕ 千丈病院
- ❶ 主人公

イベント一覧
- 三咲重工本社ビルを破壊
- ⊖三咲重工経済ポイント+1
- 三咲重工第一工場を破壊
- ⊖三咲重工経済ポイント+1

第18A話 空を守る者

出撃パターン	ライオール	敵名	レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	100億円

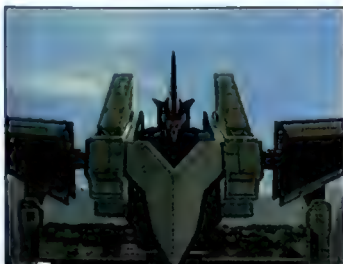
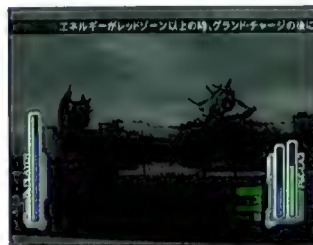
データ: 建設大臣賞or千丈平和賞

フローチャート

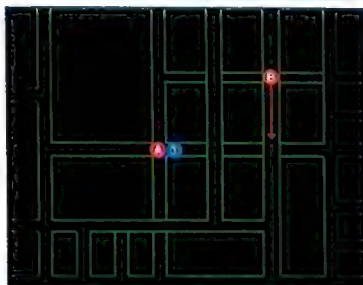
START 庁舎周辺
▼
バトル
▼
クリア

ライオールを使いこなせ

第18A話は第15B話と同様、ストーリーモードを始めるときの初期選択機人によって分岐。選択した機人がヴァヴェルの場合のみ、このミッションとなる。このミッションはグラング選択時の第15B話と内容がまったく同じで、ライオールの説明を受けながらレイバラーを倒す。

ライオールのフォートレス・モードは敵の攻撃が届きにくく、それでいて敵をほかの場所に誘導しやすい。これを利用して広い場所に誘い出し、街の被害を抑えよう。

⬆機動力に優れた、飛空要塞ライオールが第20話から使用可能になる。

⬅庁舎裏の公園まで誘き出せば被害は少なくてすむ。

東京

マップの見方
- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- ❶ 主人公

イベント一覧
- なし

第18B話 ただ一つ完全なる機人 前編

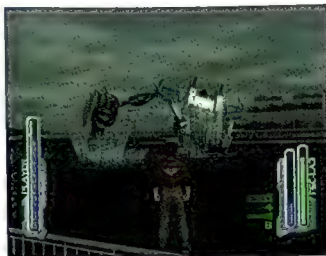
データ			
出撃パターン	選択	敵名	センチュリオン
基本報酬	—	特別報酬	—
—			

フローチャート

START 千丈港
▼
バトル
▼
クリア

⬆機動力がウリの新型ヴォルガーラ、センチュリオンが初登場。

2種類のクリア条件が存在

ストーリーモード開始時に選択した機人がライオールかグラングの場合、このミッションになる。ここでは段違いの機動力を持つセンチュリオンが相手で、じつはこのセンチュリオンは倒すことができない。ミッションクリア条件は、機人が3回ダウンさせられたあとにセンチュリオンが「フィスト・キャノン」を使うか、戦闘開始から2分が経過するかのどちらかなのである。以上の2つの条件の一方を満たすとイベントが発生し、ミッションクリアとなる。

⬅機人を動かさなくてもクリアすることが可能。

千丈港

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- ❶ 主人公

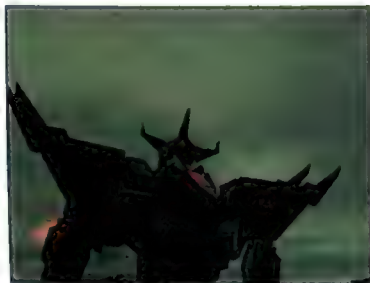
イベント一覧

なし

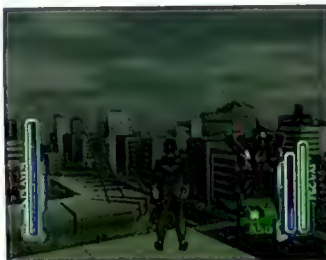
第19A話 センチュリオン

データ			
出撃パターン	ヴァヴェル	敵名	センチュリオン
基本報酬	150億円	特別報酬	150億円
三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞 建設大臣賞or千丈平和賞			

フローチャート

START 発進ゲート前
▼
バトル
▼
クリア

⬆強敵センチュリオンに対し、人類種滅殺形態ジェネシス・モードで応戦。

ジェネシス・モードで倒せ！

ストーリーモード開始時にヴァヴェルを選択した場合、分岐でこのミッションになる。ここに登場するセンチュリオンは機動力が優れているため、ヴァヴェルのジェネシス・モードを発動させないと、倒すことはもとより、ダメージすら与えることができない。このジェネシス・モードは、ヴァヴェルの耐久力が約半分を切るとイベントが発生し、ようやく発動可能となる。発動するとセンチュリオンの機動力がなぜか落ちるので戦いやすくなる。

⬅主人公の配置は発進ゲートの後方にあるビルがいい。

千丈新都心

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ 三咲重工本社ビル
- Ⓓ 三咲重工第一工場
- Ⓔ 千丈市庁
- Ⓕ 千丈病院
- ❶ 主人公

イベント一覧

三咲重工本社ビルを破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1
三咲重工第一工場を破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1

第19B話 ただ一つ完全なる機人 後編

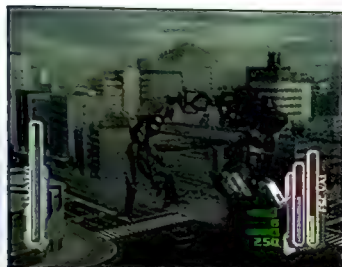
データ			
出撃パターン	ヴァヴェル	敵　名	センチュリオン
基本報酬	150億円	特別報酬	150億円
三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞			

フローチャート

START 発進ゲート前

ヴァヴェル登場

バトル

クリア

⬆最強にして唯一完全なる機人、ヴァヴェルを使って戦闘をする。

ヴァヴェルを知り尽くそう

ストーリーモード開始時に選択した機人がライオールかグラングの場合、ヴァヴェルを操作して、前編で倒せなかったセンチュリオンと戦うことになる。センチュリオンの行動パターンは、三咲重工周辺にある一部の建物を破壊してから、機人に向かってくるというもの。建物はほぼ破壊されてしまうので阻止するのをあきらめ、主人公を発進ゲート近くのビルに配置して戦闘態勢を整えよう。あとはウィルツ博士の指示に従いながら、武装を確認しつつ戦う。

⬅耐久力が減るとヴォルカニック・モードが発動可能。

千丈新都心

マップの見方
- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ 三咲重工本社ビル
- Ⓓ 三咲重工第一工場
- Ⓔ 千丈市庁
- Ⓕ 千丈病院
- ❶ 主人公

イベント一覧
- 三咲重工本社ビルを破壊 ⊖三咲重工経済ポイント+1
- 三咲重工第一工場を破壊 ⊖三咲重工経済ポイント+1

第20話 学校へ行こう

データ			
出撃パターン	選択	敵　名	サイクロン・ハーリアー×2
基本報酬	200億円	特別報酬	105億円
教育強化賞　建設大臣賞or千丈平和賞			

フローチャート

START 住宅街

学校へ向かうと1体目のサイクロン・ハーリアー出現

セレクトボタンで機人登場

バトル

2体目のサイクロン・ハーリアー出現

クリア

会話しながらいっしょに登校

奈々穂との恋愛ポイントを上げるのであれば、登校中に奈々穂に近づき、会話イベントを発生させよう。会話イベントは2回発生し、2回目の話を聞けばポイントが上がる。さらに遅刻しないで登校できれば、ここでもポイントが上がる。

2体の敵は迅速な行動で対処

2体のサイクロン・ハーリアーとの戦い。敵の出現は時間差なので、できれば2体目の出現前に1体目を倒しておきたい。そのためにも1体目が出現したら、すぐに発進ゲートに向かい、機人に乗って移動して学校に戻ろう。戻ったら主人公を学校の屋上に置き、機人を操作する。このミッションでは、学校に残っている人の避難が終わる前に、学校が壊されてしまうとゲームオーバー。もちろん敵は学校を狙ってくるので、戦闘では各種パンチで敵を押し返し、近寄らせないことも重要になる。

千丈市街

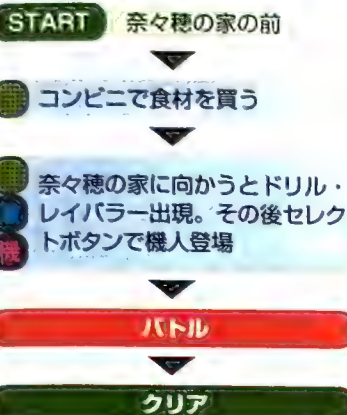
マップの見方
- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ パンダ・ベーカリー
- Ⓓ 薫子のマンション
- Ⓔ 千丈第一高校
- ❶ 主人公
- ❷ 奈々穂

イベント一覧
- パンダ・ベーカリーを破壊⊖奈々穂経済ポイント+1
- 登校中に奈々穂と2回会話⊖奈々穂恋愛ポイント+1
- 遅刻しないで登校⊖奈々穂恋愛ポイント+1
- 薫子のマンションを破壊⊖薫子経済ポイント+1

第21話 奈々穂の水スープ

出撃パターン	選択	敵名	ドリル・レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	105億円
	教育強化賞	建設大臣賞or千丈平和賞	

フローチャート

START 奈々穂の家の前
↓
コンビニで食材を買う
↓
奈々穂の家に向かうとドリル・レイバラー出現。その後セレクトボタンで機人登場
↓
バトル
↓
クリア

どこのコンビニでもOK

主人公が行動可能になったあと、少し時間が経つと奈々穂のためにコンビニに行くことになる。このときマップにはコンビニを示す赤い点が3カ所表示されるが、どのコンビニに行っても同じイベントが起こるので、近くのコンビニに行こう(※1)。

←最も近いコンビニは、奈々穂の家の裏にある。

奈々穂の家を守れ！

ドリル・レイバラーは奈々穂の家に向かって行動する。奈々穂の家が壊されるとゲームオーバーなので、攻撃で押し返していこう。

千丈市街

マップの見方

- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C コンビニ
- D 奈々穂の家
- E パンダ・ベーカリー
- F 薫子のマンション
- G 千丈第一高校
- 1 主人公

イベント一覧

パンダ・ベーカリーを破壊
⊖奈々穂経済ポイント+1
薫子のマンションを破壊
⊖薫子経済ポイント+1

第22話 機人の記憶

出撃パターン	選択	敵名	ハーリアー2
基本報酬	100億円	特別報酬	105億円
	教育強化賞	建設大臣賞or千丈平和賞	

フローチャート

START 文明保全財団前
↓
バトル
↓
クリア

↑このミッションのみ、エレンが避難誘導をしている建物に注意。

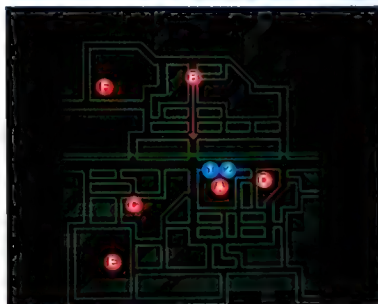
エレンが大激怒

主人公が行動可能になると、エレンは市民を避難誘導するため、西千丈駅へ向かう。このエレンを追いかけていくと会話イベントが発生。会話イベントは全部で4回あり、4回目の会話になるとエレンが怒り、エレン恋愛ポイントが下がってしまう。

←エレンエピローグを目指す際は4回会話しないように。

エレンの避難誘導を守れ

エレンが避難誘導に向かう駅や駅ビル、スーパーマーケットを破壊されるとゲームオーバーになるので、これらは必ず守ること。

千丈市街

マップの見方

- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C パンダ・ベーカリー
- D 薫子のマンション
- E 千丈第一高校
- F スーパーマーケット
- 1 主人公
- 2 エレン

イベント一覧

パンダ・ベーカリーを破壊
⊖奈々穂経済ポイント+1
薫子のマンションを破壊
⊖薫子経済ポイント+1
避難誘導中のエレンと4回会話
⊖エレン恋愛ポイント−1

※1：コンビニではなく、スーパーマーケットや矢尾屋に行っても同様のイベントが発生する。

第23話 バス・ストップ

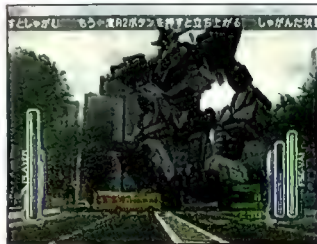
出撃パターン	選択	敵名	レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	150億円
	三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞		

フローチャート

START 発進ゲート前
▼
バトル
▼
避難用車両をつかむ
▼
クリア

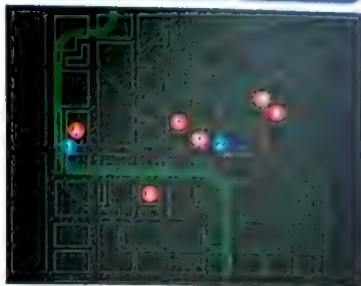
↑人々を安全に避難させるための避難用車両が街中で故障してしまう。

戦闘前にバスを救出しよう

戦闘を始める前に、三咲重工第一工場前で故障している避難用車両を助けよう。救助の仕方は車両をつかむだけ。一度つかんだらすぐに置いてしまってもいい。しかし、車両が壊されてしまうとゲームオーバーになるので、敵が迫ってないなら、離れた安全な場所に置くように。

←バスをつかむときは視点を動かして踏みつけないように。

避難用車両から離れて戦闘

避難用車両が壊されるとゲームオーバー。車両に向かうレイバラーを近づかせないよう、押し返して戦おう。

千丈新都心

マップの見方

- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C 三咲重工本社ビル
- D 三咲重工第一工場
- E 千丈市庁
- F 千丈病院
- 1 主人公
- 2 避難用車両

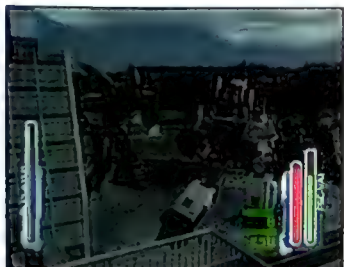
イベント一覧

- 三咲重工本社ビルを破壊⊖三咲重工経済ポイント+1
- 三咲重工第一工場を破壊⊖三咲重工経済ポイント+1
- 避難用車両をつかむ⊖エレン恋愛ポイント+1

第24話 黒き者

出撃パターン	ヴァヴェル	敵名	レイバラー×2
基本報酬	100億円	特別報酬	105億円
	教育強化賞　建設大臣賞or千丈平和賞		

フローチャート

START 発進ゲート前
▼
バトル
▼
ヴァルドル出現
▼
クリア

↑千丈市街に2体同時に出現したレイバラーと戦っていると……。

ヴァルドルが出現

2体のレイバラーは建物を破壊しながら北に向かう。そのうちの1体に近づいて攻撃で誘導し、集中的に攻撃しよう。レイバラーかヴァヴェルの耐久力が一定値以下になると、ヴァルドルが出現する。

←ヴァヴェルに似た機人、ヴァルドルが援護してくれる。

戦闘はヴァルドルに任せる

ヴァルドルはレイバラーを倒すまで動き続けるので、機人を逃がしてヴァルドルに戦闘を任せてもいい。その間を利用して経済ポイント関連の建物を破壊するのもいいだろう。

千丈市街

マップの見方

- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C ヴァルドル出現地点
- D パンダ・ベーカリー
- E 奈々穂の家
- F 薫子のマンション
- G 千丈第一高校
- 1 主人公

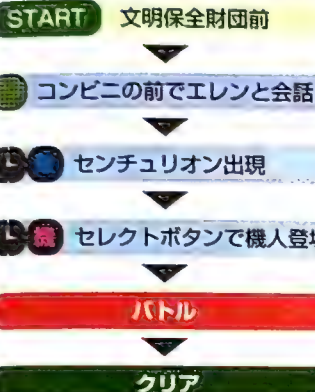
イベント一覧

- パンダ・ベーカリーを破壊⊖奈々穂経済ポイント+1
- 奈々穂の家を破壊⊖奈々穂経済ポイント+1
- 薫子のマンションを破壊⊖薫子経済ポイント+1

第25話 エレン・ブルノーズ

データ			
出撃パターン	選択	敵名	センチュリオン
基本報酬	150億円	特別報酬	105億円
教育強化賞　建設大臣賞or千丈平和賞			

フローチャート

START 文明保全財団前
▼
コンビニの前でエレンと会話
▼
センチュリオン出現
▼
セレクトボタンで機人登場
▼
バトル
▼
クリア

エレンと会話前に建物を破壊

経済ポイントを上げる場合は、コンビニにいるエレンに会う前に関係する建物を壊そう。なお、エレン恋愛ポイントが1以上の場合、クリア後にエレンの会話が変化する。

機人発進地点まで戻ろう

センチュリオンは、主人公を狙って攻撃するため、機人発進地点近くまで、主人公でセンチュリオンを誘導し、センチュリオンを機人狙いにさせよう。このあと、機人を操作しやすい場所に、主人公を配置。

←高い建物が少ないので財団の上から操作してもいい。

千丈市街

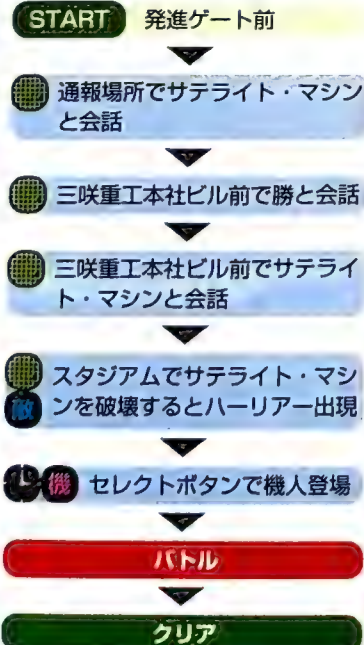
マップの見方
- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C コンビニ
- D パンダ・ベーカリー
- E 奈々穂の家
- F 薫子のマンション
- G 千丈第一高校
- 1 主人公
- 2 エレン

イベント一覧
- パンダ・ベーカリーを破壊⊖奈々穂経済ポイント+1
- 奈々穂の家を破壊⊖奈々穂経済ポイント+1
- 薫子のマンションを破壊⊖薫子経済ポイント+1

第26話 ヴォルガーラ

データ			
出撃パターン	選択	敵名	ハーリアー
基本報酬	100億円	特別報酬	150億円
三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞			

フローチャート

START 発進ゲート前
▼
通報場所でサテライト・マシンと会話
▼
三咲重工本社ビル前で勝と会話
▼
三咲重工本社ビル前でサテライト・マシンと会話
▼
スタジアムでサテライト・マシンを破壊するとハーリアー出現
▼
セレクトボタンで機人登場
▼
バトル
▼
クリア

サテライト・マシンに注意

このミッションでは、三咲重工本社ビル前にサテライト・マシンという敵が出現し、主人公を攻撃してくる。この攻撃を平行移動で避けつつ、グレネードで反撃しよう。

←グレネードの軌道は、視点を動かせば調整できる。

残るサテライト・マシンは無視

戦闘中には3体のサテライト・マシンが出現し、破壊すればハーリアーのファントム・ディフェンスを封じられる。だが、格闘戦ならこのシステムは使われないので、サテライト・マシンは無視してもいい。

千丈新都心

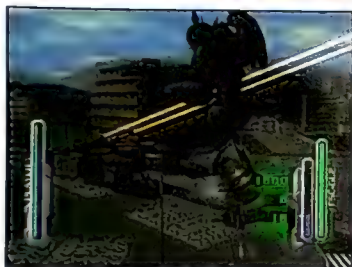
マップの見方
- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C サテライト・マシン
- D 三咲重工本社ビル
- E 三咲重工第一工場
- F 千丈市庁
- G 千丈病院
- 1 主人公
- 2 勝
- 3 奏也

イベント一覧
- 三咲重工本社ビルを破壊⊖三咲重工経済ポイント+1
- 三咲重工第一工場を破壊⊖三咲重工経済ポイント+1

第27話 フォートレス

出撃パターン	グラング	敵名	レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	150億円
	教育強化賞 建設大臣賞or千丈平和賞		

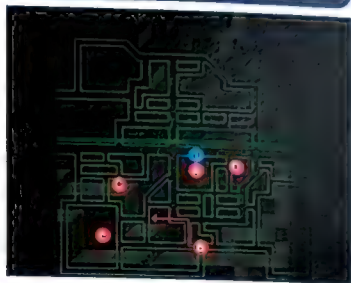
フローチャート

START 発進ゲート前
▼
バトル
▼
クリア

⬆グラングで出撃するが、変形できずにフォートレ・スモードで戦うことに。

ダメージ源はグレネード

このミッションは必ずグラングで出撃し、フォートレス・モード限定で戦うことになる。このモードでは、エネルギーや弾数がなくなると攻撃ができなくなるため、攻撃のメインは主人公のグレネードとなる。攻撃をするときは、主人公をグラングの中央先頭部に乗せてレイバラーに密着し、グラングから降りずにグレネードを投げ続けよう。グラングのフォートレス・モードは、車高が低くレイバラーの攻撃が届かないので、安全に攻撃することができる。

⬅途中で奏也がグレネードを持って助けにくる。

千丈市街

マップの見方
- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ パンダ·ベーカリー
- Ⓓ 薫子のマンション
- Ⓔ 千丈第一高校
- ❶ 主人公

イベント一覧
- パンダ・ベーカリーを破壊
  ⊖奈々穂経済ポイント+1
- 薫子のマンションを破壊
  ⊖薫子経済ポイント+1

第28話 届かぬ声

出撃パターン	選択	敵名	レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	105億円
	教育強化賞 建設大臣賞or千丈平和賞		

フローチャート

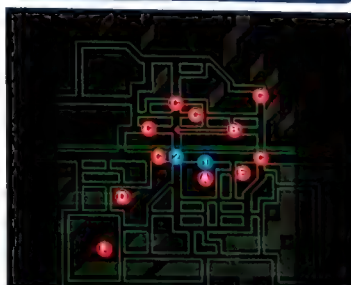
START 発進ゲート前
▼
バトル
▼
6個の妨害電波発生装置を破壊
▼
クリア

⬆妨害電波発生装置のせいで、機人が操作不能という状況に陥ってしまう。

効率よく装置を破壊しよう

主人公が行動可能になってから一定時間が経つと、イベントが発生して機人が操作できなくなる。この原因はイベント後に現れる妨害電波発生装置のため。これを破壊しないと機人を操作することができないので、まずはグレネードを使って装置を破壊しに行こう。破壊に向かう途中、奏也が現れて手助けしてくれる。奏也は市街の東側にある装置から順番に破壊していくので、奏也とは逆方向の駅前、駅ビル前、市街北側にある装置を順に壊していくといい。

⬅時間はかかるが、奏也は装置を最大で4個破壊する。

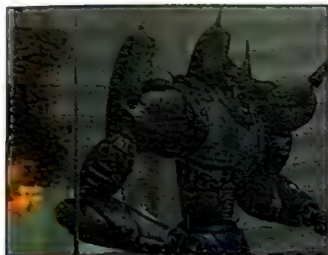
千丈市街

マップの見方
- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ 妨害電波発生装置
- Ⓓ パンダ·ベーカリー
- Ⓔ 薫子のマンション
- Ⓕ 千丈第一高校
- ❶ 主人公
- ❷ 奏也

イベント一覧
- パンダ・ベーカリーを破壊
  ⊖奈々穂経済ポイント+1
- 薫子のマンションを破壊
  ⊖薫子経済ポイント+1

第29話 接近戦

出撃パターン	選択	敵名	サイレン
基本報酬	100億円	特別報酬	105億円
データ	三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞		

フローチャート

START　発進ゲート前
▼
バトル
▼
クリア

↑新型ヴォルガーラのサイレンは、自身が妨害電波発生装置という強敵。

常に機人の頭の上で操作

このミッションのみ出現するサイレンは、自身から妨害電波を出しているため、機人は常に第28話のように妨害電波を受けた状態で戦うことになる。幸いなことに、このミッション以降は機人から20メートル以内なら、妨害電波を無視して機人を操作できるのだが、この距離は非常に範囲が狭く、屋上からの操作だと機人が範囲からすぐに出てしまう。そこで、機人の操作は常に機人の頭の上で行うのがオススメ。多少視点は悪いが、操作範囲を気にせず戦える。

←乗っている際に攻撃を受けたときは、素早く離脱。

千丈新都心

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ 三咲重工本社ビル
- Ⓓ 三咲重工第一工場
- Ⓔ 千丈市庁
- Ⓕ 千丈病院
- Ⓘ 主人公

イベント一覧

三咲重工本社ビルを破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1
三咲重工第一工場を破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1

第30話 大田原泰三の野望

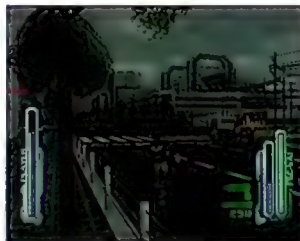
出撃パターン	選択	敵名	ファイア・レイパラー
基本報酬	100億円	特別報酬	105億円
データ	教育強化賞　建設大臣賞or千丈平和賞		

フローチャート

START　発進ゲート前
▼
バトル
▼
大田原商事に向かう
▼
トラックに乗った妨害電波発生装置を破壊
▼
クリア

↑大田原が残っていた妨害電波発生装置を発見して持ち運んでしまう。

トラックの荷物を破壊しよう

フィールドに残っていた妨害電波発生装置は、大田原がトラックに乗せて運んでいってしまう。トラックは一定のルートを通り、スーパーマーケット、駅前、パンダ・ベーカリーなどの横で止まる。この場所に先回りしてトラックを破壊し、機人の操作に移ろう。

←トラックは駅前などに到着すると一時的に停車する。

絶対操縦圏を利用するのも手

トラックを破壊しなくても、20メートル以内なら機人の操作は可能なので、頭の上に乗って戦ってもいい。

千丈市街

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ 妨害電波発生装置
- Ⓓ パンダ・ベーカリー
- Ⓔ 薫子のマンション
- Ⓕ 千丈第一高校
- Ⓖ スーパーマーケット
- Ⓘ 主人公

イベント一覧

パンダ・ベーカリーを破壊
⊖奈々穂経済ポイント+1
薫子のマンションを破壊
⊖薫子経済ポイント+1

第31話 守護者そして破壊者

出撃パターン	選択	敵名	センチュリオン
基本報酬	150億円	特別報酬	105億円
教育強化賞　建設大臣賞or千丈平和賞			

フローチャート

START 千丈第一高校校庭

奈々穂といっしょに喫茶店 ばろんへ向かう

大田原商事へ向かうとセンチュリオン出現

セレクトボタンで機人登場

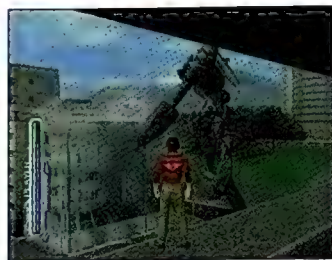
バトル

クリア

奈々穂のもう1つのバイト先

このミッションのみ奈々穂のバイト先が喫茶店 ばろんになる。この建物も経済ポイントに影響するので覚えておこう。なお、大田原商事を破壊すれば奈々穂の恋愛ポイントが上昇。奈々穂エピローグを狙うなら、機人発進後に壊してもいい。

大田原商事から機人を操作

センチュリオンは大田原商事周辺から動こうとしないので、状況を把握しやすい大田原商事の屋上から、機人を操作するといいだろう。

←センチュリオンは大田原商事を攻撃しないので安全。

千丈市街

マップの見方

- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C 喫茶店 ばろん
- D 大田原商事
- E パンダ・ベーカリー
- F 薫子のマンション
- G 千丈第一高校
- H スーパーマーケット
- 1 主人公
- 2 奈々穂

イベント一覧

- 喫茶店 ばろんを破壊⊖奈々穂経済ポイント+1
- 大田原商事を破壊⊖奈々穂経済ポイント−1
  ⊖奈々穂恋愛ポイント+1(※1)
- パンダ・ベーカリーを破壊⊖奈々穂経済ポイント+1
- 薫子のマンション破壊⊖薫子経済ポイント+1

第32話 矢尾屋の危機

出撃パターン	選択	敵名	ドリル・レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	105億円
教育強化賞　建設大臣賞or千丈平和賞			

フローチャート

START 矢尾屋周辺

スーパーマーケットへ向かうとドリル・レイバラーと機人登場

バトル

クリア

↑ファントム・システムを使って移動するレイバラーは矢尾屋を狙う。

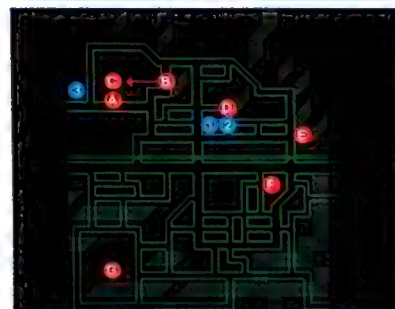
奈々穂の新しいバイト先

このミッションから奈々穂のバイト先がパンダ・ベーカリーから矢尾屋に変更される。奈々穂経済ポイントを上げるときは、破壊する建物を間違えないようにしよう。

←スーパーマーケットにも経済ポイントが存在する。

ライオールを選択しよう

ドリル・レイバラーは時間が経つと、ファントム・ディフェンスで大田原商事周辺に移動する。あらかじめこのあたりに、ライオールのフォートレス・モードで移動しておけば、街の被害を抑えつつ戦える。

千丈市街

マップの見方

- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C スーパーマーケット
- D 矢尾屋
- E 大田原商事
- F 薫子のマンション
- G 千丈第一高校
- 1 主人公
- 2 奈々穂
- 3 エレン

イベント一覧

- スーパーマーケットを破壊⊖奈々穂恋愛ポイント+1(※2)
- 矢尾屋を破壊⊖奈々穂経済ポイント+1
- 大田原商事を破壊⊖奈々穂経済ポイント−1
  ⊖奈々穂恋愛ポイント+1
- 薫子のマンションを破壊⊖薫子経済ポイント+1

※1：スーパーマーケットを破壊し、「奈々穂のバイト先倒壊その3」(P029参照)が発生していない場合も、奈々穂恋愛ポイントが+1。
※2：スーパーマーケット破壊時には、奈々穂経済ポイントが−1となる。

第33話 千早山の戦い

出撃パターン	ヴァヴェル	敵名	ハーリアー×3
基本報酬	300億円	特別報酬	100億円
	建設大臣賞or千文平和賞		

フローチャート

START 千早湖周辺

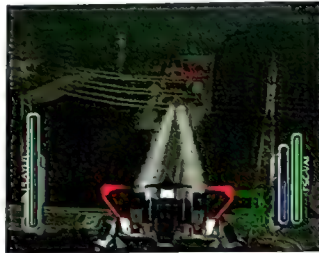
バトル

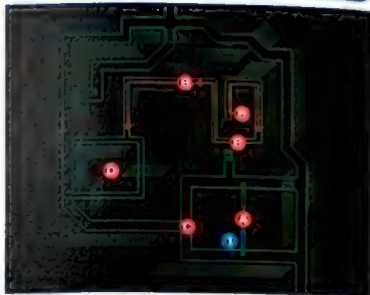
ヴァルドル登場

クリア

⬆初の千早山での戦い。3体のハーリアーと戦うことになる。

3体ともプラント前で撃破

3体のハーリアーが相手になる激戦。ハーリアーはそれぞれ距離が離れているので、同時に戦う必要がない。主人公をジオライト採掘用プラントの柱に配置したのち、ハーリアーが歩いてくる道路上に機人を置き、プラントに向かってくるハーリアーから順に倒していこう。素早く倒すことができれば、常に1対1の戦いを挑める。もし、3体の処理が難しいと思った場合は、機人の耐久力が一定値以下になるとヴァルドルが援護にくるので、それを利用しよう。

⬅ファントム・ディフェンスの使用は少ない。射撃系が有効。

千早山

マップの見方

- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C ヴァルドル出現地点
- D ジオライト採掘用プラント
- 1 主人公

イベント一覧

なし

第34話 セカンド・メモリー

出撃パターン	―	敵名	―
基本報酬	―	特別報酬	―
	―		

フローチャート

START 奈々穂の家の前

奈々穂の家の前で奈々穂と会話

ブルノーズ・ジャパンビルの前でエレンと会話

ブルノーズ・ジャパンビルの前で勝と会話

クリア

⬆主人公の意識は再び過去へ。幼い奈々穂のほかにエレンや勝も登場。

会話イベントが盛りだくさん

第11話のファースト・メモリーと同じく、キャラクターの過去が語られる。イベントは会話のみで、このときだけ移動すれば、あとは自動的にイベントが発生してクリアとなる。

⬅イベントの内容は、主人公の両親や機人への思いが主。

➡主人公に対して語りかける謎の存在は一体……。

千文市街

マップの見方

- 1 主人公
- 2 エレン
- 3 奈々穂
- 4 勝

イベント一覧

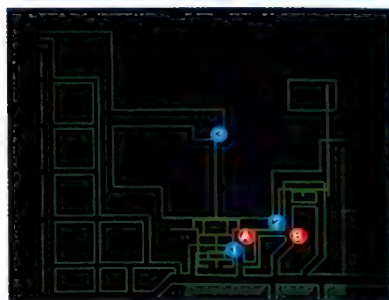
なし

第35話 漆黒の機人

データ			
出撃パターン	ヴァヴェル	敵名	ヴァルドル
基本報酬	—	特別報酬	—
—			

フローチャート

START 千丈港
▼
バトル
▼
クリア

↑謎の機人ヴァルドルと、ヴァヴェルの戦いが始まろうとしている。

アサルト・ナックルに要注意

ヴァルドルはヴァヴェルと同じ性能を持っている機人。ただし、敵としてのヴァルドルはエネルギーの概念がなく、間合いが離れていれば、すぐに「アサルト・ナックル」を繰り出してくる。そこで「アサルト・ナックル」の前触れである、グランド・チャージを確認したら機人をしゃがませて対処しよう。しゃがんでいれば高確率で避けることができ、隙だらけのヴァルドルに反撃できる。

ヴァヴェルの暴走

ヴァルドルの耐久力が一定値まで減ると、ヴァルドルは途中でジェネシス・モードにチェンジし、さらに耐久力が減ると、ヴァヴェル暴走イベントが発生する。暴走が始まるとヴァヴェルを操作できなくなるので、被害を受けないように機人から離れておこう。その後は、時間が経過するごとにイベントが発生して、自動的にミッションクリアとなる。

千丈港

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- ❶ 主人公
- ❷ 奏也
- ❸ 蓬莱博士

イベント一覧

なし

第36話 孤独な戦い

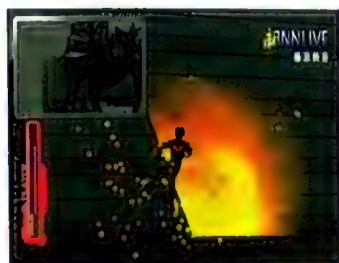
データ			
出撃パターン	—	敵名	センチュリオン
基本報酬	—	特別報酬	—
—			

フローチャート

START 線路下
▼
バトル
▼
クリア

↑機人が発進できないため、主人公1人で立ち向かうことになる。

2種類のクリア条件が存在

機人の出撃がなく、主人公のグレネードだけで、センチュリオンに立ち向かうことになる。クリア条件はセンチュリオンを倒すことではなく、主人公を狙ってくるセンチュリオンから一定時間逃げ切るか、主人公が死亡するかの2種類。どちらの条件でクリアしても、このあとのストーリーにはほぼ影響が出ないので、早くクリアするだけなら、グレネードを使って自爆するといいだろう。なお、文明保全財団が破壊されるとゲームオーバー。

←自爆は壁に密着してグレネードを投げればいい。

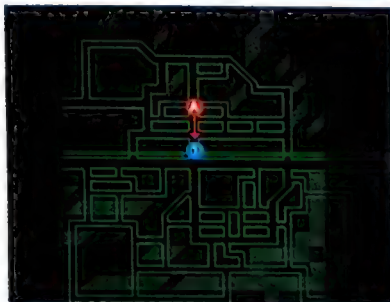
千丈市街

マップの見方

- Ⓐ 敵出現地点
- ❶ 主人公

イベント一覧

なし

第37話 サード・メモリー

データ			
出撃パターン	―	敵名	センチュリオン
基本報酬	―	特別報酬	―
	―		

フローチャート

START 自宅前
▼
奈々穂の家の前で奈々穂と会話
▼
ブルノーズ・ジャパンビルの前でエレンと会話
▼
クリア

↑主人公の意識は三度、過去へ。そこで主人公はあることに気づく。

移動は会話イベントのみ

このミッションでは、主人公と機人の関係について語られる。イベントのほとんどが自動的に発生し、エレンとの会話以降は行動しなくてもクリアすることができる。

➡ヴァヴェルが突然出現するが、操作することはできない。

⬅ヴァヴェルの意思に、主人公は気づき始める。

千丈市街

マップの見方
- Ⓐ ヴァヴェル出現地点
- Ⓑ 敵出現地点
- ❶ 主人公
- ❷ 奈々穂
- ❸ エレン

イベント一覧
なし

第38話 ジェネシスの日

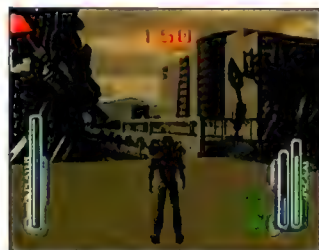
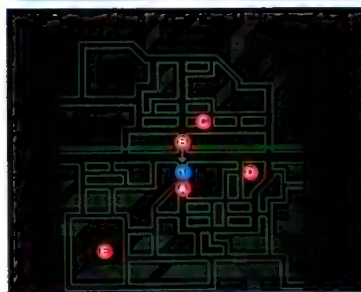
データ			
出撃パターン	ヴァヴェル	敵名	センチュリオン
基本報酬	100億円	特別報酬	105億円
	教育強化賞　建設大臣賞or千丈平和賞		

フローチャート

START 文明保全財団前
▼
バトル
▼
クリア

↑主人公の意識が現在に戻り、暴走が止まったヴァヴェルで戦うことになる。

とにかく急いで倒せ

戦闘が始まる直前に、ヴァヴェルが自動的にジェネシス・モードを発動する。ジェネシス・モードは行動時間が3分間という制限があるのが特徴。相手となるセンチュリオンは駅周辺にいるため、街に被害が出やすいのだが、制限時間内に倒すほうが重要なので、街の破壊は気にしなくていいだろう。なお、センチュリオンはファントム・ディフェンスを使わないので、射撃系の攻撃を積極的に使ってダメージを与えれば、より短時間で倒すことができる。

⬅主人公は機人を操作しやすい、財団の屋上に配置。

千丈市街

マップの見方
- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ 矢尾屋
- Ⓓ 薫子のマンション
- Ⓔ 千丈第一高校
- ❶ 主人公

イベント一覧
薫子のマンションを破壊
⊖薫子経済ポイント+1

第39話 ダンタリオン

データ

出撃パターン	選択	敵名	宇宙生物ダンタリオン
基本報酬	100億円	特別報酬	150億円

三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞

フローチャート

START 千丈新都心北側

▼

機 セレクトボタンで機人登場

▼

バトル

▼

クリア

⬆ヴォルガーラではなく、宇宙生物ダンタリオンが新都心を襲撃する。

ダンタリオンの行動と攻撃方法

主人公の行動開始地点と、宇宙生物ダンタリオン出現地点は距離が近く、そのうえダンタリオンは近くに機人がいないかぎり、主人公を狙って行動する。行動可能になったら、まずは発進ゲート方面に向かい、主人公の安全を確保してから機人を操作しよう。ダンタリオンは動きが鈍いものの、高威力の突進攻撃を仕掛けてくる。突進攻撃は多段ヒットするため、この攻撃が止まるまではガードを固めておき、攻撃が止まったあと反撃に転じよう。

⬅主人公はスタジアム周辺の高い建物に配置しよう。

千丈新都心

マップの見方

- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C 三咲重工本社ビル
- D 三咲重工第一工場
- E 千丈市庁
- F 千丈病院
- 1 主人公
- 2 戦車

イベント一覧

- 三咲重工本社ビルを破壊
- ⊖三咲重工経済ポイント+1
- 三咲重工第一工場を破壊
- ⊖三咲重工経済ポイント+1

第40話 神の滅ぶ日

データ

出撃パターン	初期選択	敵名	ガーディアン
基本報酬	150億円	特別報酬	150億円

三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞

フローチャート

START 発進ゲート前

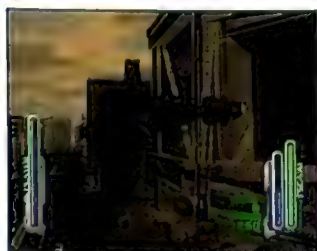
▼

バトル

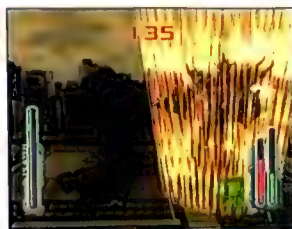
▼

特殊モード発動イベント発生

▼

クリア

⬆強力な装甲を持つ、新型ヴォルガーラ、ガーディアンが市庁を襲う。

特殊モードを発動させる

ガーディアンは装甲が固く、機人の攻撃を受けつけない強敵。この強敵を倒すには、機人に備わっている特殊モードを発動しなくてはならない。このモードは機人の耐久力を減らし、エレンが怪我をするイベントを起こすか、主人公がダメージを受けるか、一定時間経過するかで発動。このあと、ガーディアンはファントム・システムを使い、主人公の近くに落下してくる。あとはガーディアンが機人に攻撃すると、各機人に応じた特殊モードが発動する。

⬅ヴァヴェルは一撃でガーディアンを倒すことが可能。

千丈新都心

マップの見方

- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C 三咲重工本社ビル
- D 三咲重工第一工場
- E 千丈市庁
- F 千丈病院
- 1 主人公
- 2 エレン

イベント一覧

- 三咲重工本社ビルを破壊
- ⊖三咲重工経済ポイント+1
- 三咲重工第一工場を破壊
- ⊖三咲重工経済ポイント+1

第41話 四軍将

出撃パターン	選択	敵名	岩窟神バロウ
基本報酬	200億円	特別報酬	100億円
	建設大臣賞or千丈平和賞		

フローチャート

START 千早湖周辺
▼
バトル
▼
クリア

↑4体いる戦闘に特化した軍将機の1体目、岩窟神バロウと千早山で戦う。

攻撃よりもガードを重視

主人公が行動可能になったら、機人の頭の上に乗り、プラントまで行く。プラント周辺に到着したら、プラントの柱の上に主人公を配置し、岩窟人バロウを待ち構えよう。

相手は軍将機だけあって攻撃力が非常に高く、たとえ攻撃をガードしたとしても耐久力が減ってしまう。そのうえ遠距離から一気に間合いをつめてくる飛び膝蹴りがあるため、一瞬の油断も許されない。そのため戦闘中は常にガードを固め、隙を狙って攻撃するパターンを繰り返そう。

←飛び膝蹴りのあとは隙が少ないので反撃しにくい。

千早山

マップの見方
- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C ジオライト採掘用プラント
- 1 主人公

イベント一覧

なし

第42話 幻神降臨

出撃パターン	選択	敵名	幻神フォー
基本報酬	200億円	特別報酬	105億円
	教育強化賞　建設大臣賞or千丈平和賞		

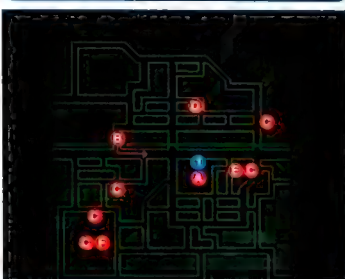
フローチャート

START 発進ゲート前
▼
バトル
▼
格闘戦でファントム・ディフェンスを3回使わせる
▼
校庭のサテライト・マシンを破壊
▼
格闘戦でファントム・ディフェンスを2回使わせる
▼
その他の4体のサテライト・マシンを破壊
▼
クリア

ファントム・ディフェンスを封じる

幻神フォーに対し、格闘戦で攻撃を当てようとしても、ファントム・ディフェンスで避けられる。それでも攻撃を続けるとイベントが起こる。このあとは、イベントで出現したサテライト・マシンを破壊しよう。これを繰り返し、2回目に出現したサテライト・マシンをすべて破壊すれば（※1）、フォーのファントム・ディフェンスを封じられる。だが攻撃が当たるようになったとはいえ、相手は軍将機。攻撃力が高いのでガードを固めて、反撃を重視しよう。

←サテライト・マシンは機人といっしょに壊しにいこう。

千丈市街

マップの見方
- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C サテライト・マシン
- D 矢尾屋
- E 薫子のマンション
- F 千丈第一高校
- 1 主人公

イベント一覧

矢尾屋を破壊
⊖奈々穂経済ポイント＋1
薫子のマンションを破壊
⊖薫子経済ポイント＋1

※1：ちなみに、大田原商事の前にいるサテライト・マシンを残したまま一定時間が経つと奏也が現れる。この場合、奏也は大田原商事前のサテライト・マシンを手始めに、残るサテライト・マシンを破壊してくれる。

第43話 大空のニュースキャスター

データ			
出撃パターン	選択	敵名	センチュリオン
基本報酬	100億円	特別報酬	120億円
展望台防衛賞　BNN感謝賞　建設大臣賞or千丈平和賞			

フローチャート

START 千丈港
▼
バトル
▼
クリア

⬆番原が乗るBNNヘリが飛び回っているので注意しよう。

ヘリを壊さないように戦う

飛び回っているBNNヘリを壊してしまうとゲームオーバーになる。めったに壊れることはないが、アッパーで攻撃し、敵が大きく飛んだ際にぶつかる可能性がある。そのためアッパー以外の技で攻撃するように。

行動を把握して特別報酬を狙おう

センチュリオンは展望台、BNN千丈放送局の順に破壊しようとする。主人公の行動開始後、すぐに機人に乗って展望台に向かえば、施設を壊されずに特別報酬を狙える。

⬅展望台を壊された場合、放送局だけは守りきろう。

千丈港

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ 展望台
- Ⓓ BNN千丈放送局
- ❶ 主人公
- ❷ BNNヘリ

イベント一覧

なし

第44話 大地を駆けるニュースキャスター

データ			
出撃パターン	選択	敵名	ハーリアー
基本報酬	100億円	特別報酬	150億円
三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞			

フローチャート

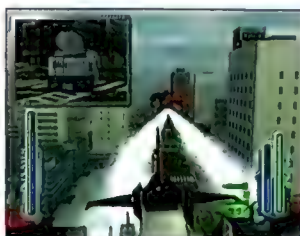
START 発進ゲート前
▼
バトル
▼
クリア

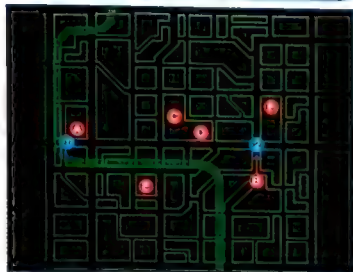
⬆中継車でレポートをする番原だが、自分の身が危険にさらされることに。

BNN中継車は守る必要なし

このミッションではBNN中継車が登場し、もちろん壊されるとゲームオーバーになる。だが、中継車はハーリアーから離れるように移動するので、中継車を意識せずに、ハーリアーとの戦いにだけ集中すればいい。

移動しながら遠距離攻撃

ハーリアーは発進ゲートの前にある道路の延長線上を行動する。機人の上に乗り、道路にそって歩きながら射撃系の攻撃を出せば、被害を抑えつつダメージを与えられる。

⬅射撃系の攻撃を出すときは必ず方向の微調整を行うこと。

千丈新都心

マップの見方

- Ⓐ 機人発進地点
- Ⓑ 敵出現地点
- Ⓒ 三咲重工本社ビル
- Ⓓ 三咲重工第一工場
- Ⓔ 千丈市庁
- Ⓕ 千丈病院
- ❶ 主人公
- ❷ BNN中継車

イベント一覧

三咲重工本社ビルを破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1
三咲重工第一工場を破壊
⊖三咲重工経済ポイント+1

第45話 灼熱のニュースキャスター

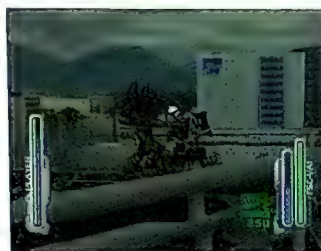
出撃パターン	選択	敵名	レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	105億円
	教育強化賞　建設大臣賞or千丈平和賞		

フローチャート

START 発進ゲート
▼
バトル
▼
番原のマンションで番原と会話
▼
クリア

⬆逃げ遅れた番原を助けに、番原のマンションの屋上へ向かうことに。

危険をともなう番原の救出

ミッションが始まると番原が屋上で助けを求めるイベントが発生、番原の元へ向かうと、グラビティ・システムが壊れ、主人公はジャンプすらできなくなる。この場合、屋上から機人を操作してレイバラーを倒さなくてはならない。

⬅屋上のカドは火の影響がないため、機人を操作しやすい。

番原を救出しない場合

番原を無視してレイバラーを倒しても、ミッションクリアとなる。イベントは見られないが、屋上に拘束されることがないので戦いやすい。

千丈市街

マップの見方
- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C 矢尾屋
- D 薫子のマンション
- E 千丈第一高校
- 1 主人公
- 2 番原
- 3 戦車

イベント一覧
- 矢尾屋を破壊
- ⊖奈々穂経済ポイント+1
- 薫子のマンションを破壊
- ⊖薫子経済ポイント+1

第46話 滅びの風

出撃パターン	選択	敵名	レイバラー
基本報酬	100億円	特別報酬	105億円
	教育強化賞　建設大臣賞or千丈平和賞		

フローチャート

START 発進ゲート前
▼
バトル
▼
クリア

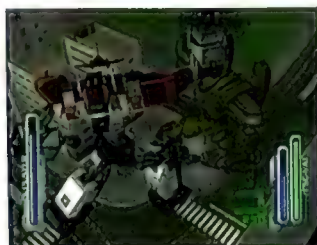
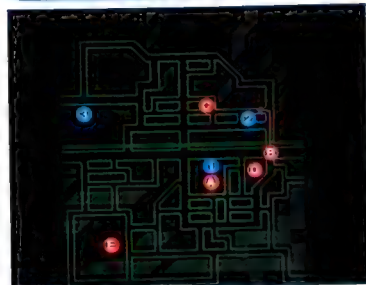
レプトン・ガスの対処法

このミッションには地表にレプトン・ガスが充満しており、その中にいると主人公はダメージを受けてしまう。しかし、レプトン・ガスは上空には広まってないので、地上での行動は避けて、常に機人の上などに乗って行動すれば問題はない。

エレンがいるビルを守れ

レイバラーは、逃げ遅れたエレンたちがいるビルを破壊しようとする。破壊されてしまうとゲームオーバーなので、素早く行動して死守しよう。

⬅機人は大田原商事の屋上から操作するといいだろう。

⬆レプトン・ガスが充満したせいで、エレンと市民が逃げ遅れてしまう。

千丈市街

マップの見方
- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C 矢尾屋
- D 薫子のマンション
- E 千丈第一高校
- 1 主人公
- 2 エレン
- 3 BNNヘリ

イベント一覧
- 矢尾屋を破壊
- ⊖奈々穂経済ポイント+1
- 薫子のマンションを破壊
- ⊖薫子経済ポイント+1

第47話 闇を運ぶ者

出撃パターン	選択	敵名	風神フーガ
基本報酬	100億円	特別報酬	150億円

データ：三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞

フローチャート

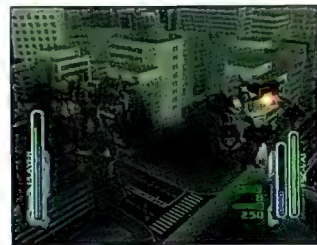
START 千丈病院前 → バトル → クリア

またもやレプトン・ガス

ここでもレプトン・ガスが充満している中で、行動することになる。今回は主人公と機人の場所が離れているので、まずは近くのビルの屋上に上がろう。そのあとは三咲重工本社ビルから機人を操作すればいい。

避難が終わるまで時間を稼ぐ

風神フーガは病院を破壊しようとする。病院にはエレンたちが残っており、避難が終わる前に破壊されるとゲームオーバーになってしまう。移動中のフーガに攻撃を仕掛け、避難が終わるまで足止めをしよう。

↑レプトン・ガスを放ちながら行動する、風神フーガとのバトル。

↑フーガは三咲重工の横を通り、病院へ向かおうとする。

千丈新都心

マップの見方
- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C 三咲重工本社ビル
- D 三咲重工第一工場
- E 千丈市庁
- F 千丈病院
- I 主人公

イベント一覧
- 三咲重工本社ビルを破壊
- ⊖三咲重工経済ポイント+1
- 三咲重工第一工場を破壊
- ⊖三咲重工経済ポイント+1

第48話 命の列車

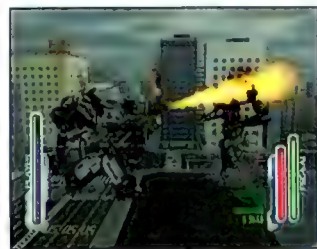
出撃パターン	選択	敵名	ファイア・レイバラー×2
基本報酬	100億円	特別報酬	150億円

データ：三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞

フローチャート

START 発進ゲート前 → バトル → クリア

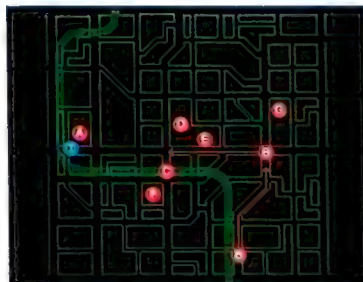
特効薬を乗せた列車を守ろう

レプトン・ガスの特効薬を乗せた列車が到着するのだが、ファイア・レイバラーが列車を破壊しようとする。列車、駅施設を破壊されるとゲームオーバーになってしまうので、それらの施設に近寄られないように攻撃で押し返していこう。

↑三咲重工第一工場近くにある空き地で戦うのがベスト。

↑列車と駅施設を守りながら、2体のファイア・レイバラーを相手にする。

射撃系の攻撃だけで1体撃破

出現するファイア・レイバラーは耐久力が低く、発進ゲート前の道路を進むので、移動しながら射撃系の攻撃を続ければ1体は倒すことができる。

千丈新都心

マップの見方
- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C 西千丈駅
- D 三咲重工本社ビル
- E 三咲重工第一工場
- F 千丈市庁
- G 千丈病院
- I 主人公

イベント一覧
- 三咲重工本社ビルを破壊
- ⊖三咲重工経済ポイント+1
- 三咲重工第一工場を破壊
- ⊖三咲重工経済ポイント+1

第49話 千早山攻略戦 前編

データ			
出撃パターン	選択	敵名	ハーリアー2
基本報酬	100億円	特別報酬	120億円
展望台防衛賞 BNN感謝賞 建設大臣賞or千丈平和賞			

フローチャート

START 千丈港
▼
ヴォルガーラシップをつかむ
▼
敵 ハーリアー2出現
▼
バトル
▼
クリア

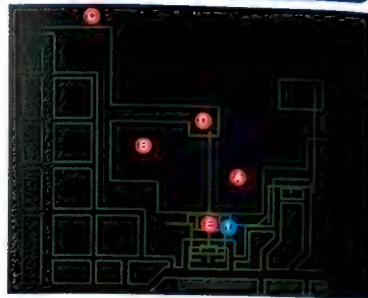
⬆千丈湾に現われたジオライト輸送用のヴォルガーラシップを拿捕しよう。

待ち伏せして捕まえよう

千丈湾北西から上陸して、街を移動するヴォルガーラシップを捕まえるのが目的だが、この船は常に移動しているため触れることすら難しい。そこで機人を港にしゃがませて待ち、近寄ってきたところを捕まえるのがオススメだ。しかし捕まえるのに時間がかかると、ハーリアー2が出現してしまう。もし、出現前に船を捕まえられなかったら、まずはハーリアー2を倒すことを優先しよう。その間、船は街中を移動するが、マップから消えることはないので、とりあえず安心していい。

ハーリアー2は海上で倒す

途中で現われるハーリアー2との戦闘を地上で行うと、ヴォルガーラシップを壊してゲームオーバーになる可能性がある。そのため安全な海上で戦えるように機人で誘導しよう。

千丈港

マップの見方
- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- C ヴォルガーラシップ
- D 展望台
- E BNN千丈放送局
- 1 主人公

イベント一覧
なし

第50話 千早山攻略戦 後編

データ			
出撃パターン	選択	敵名	暗黒神ブロゥ
基本報酬	—	特別報酬	—
—			

フローチャート

START ヴォルガーラ占領区高台
▼
ヴォルガーラ・プラントを破壊する
▼
敵 暗黒神ブロゥ出現
▼
バトル
▼
クリア

⬆ヴォルガーラ・プラントを破壊し、最後の軍将機との戦いが始まる。

プラントを壊しまくれ

主人公が行動可能になったら、機人を操作して、周囲にあるヴォルガーラ・プラントを破壊しよう。一定時間内に、多くのプラントを破壊すればイベントが発生し、最後の軍将機、暗黒神ブロゥが出現する。

射撃系の攻撃には要注意

軍将機だけあって強力な攻撃を仕掛けてくる暗黒神ブロゥ。なかでも射撃系の攻撃は威力が高く、出したあとの隙も少ない。格闘戦をメインにして、射撃系の攻撃を撃たせないように。

⬅主人公はヴォルガーラ・プラントの頂上に配置。

ヴォルガーラ占領区

マップの見方
- A 機人発進地点
- B 敵出現地点
- 1 主人公

イベント一覧
なし

第51話 千丈の落日

出撃パターン	選択	敵　名	ハーリアー
基本報酬	100億円	特別報酬	150億円
データ	三咲重工賞　三咲重工工場賞　千丈市長賞　赤翼十字賞　建設大臣賞or千丈平和賞		

フローチャート

START　西千丈駅周辺

▼

ホームで奈々穂と会話するとハーリアー出現

▼

セレクトボタンで機人登場

▼

バトル

▼

クリア

⬆疎開する奈々穂を見送りに行くと、ハーリアーとの戦闘になる。

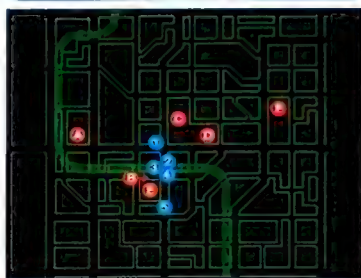
最後の報酬を獲得しよう

西千丈駅周辺に出現したハーリアーは、三咲重工関連の建物を目指して行動する。これを防ぐべく、急いで機人を移動させて三咲重工関連の建物を守りきれば、かなりの報酬をゲットできる。

⬅報酬はこれが最後なので、残ったお金は使い切ろう。

番原の生死イベント

戦闘中に飛んでいるBNNヘリ。破壊すると、番原生死イベントが発生する。このイベントを発生させると、エピローグの内容が微妙に変化することになるのだ。

千丈新都心

マップの見方

A 機人発進地点	1 主人公
B 敵出現地点	2 奈々穂
C 三咲重工本社ビル	3 エレン
D 三咲重工第一工場	4 勝
E 千丈市庁	5 BNNヘリ
F 千丈病院	

イベント一覧

なし

第52話 第二次千早山攻略戦

出撃パターン	選択	敵　名	レイバラー×4
基本報酬	―	特別報酬	―
データ	―		

フローチャート

START　ヴォルガーラ占領区高台

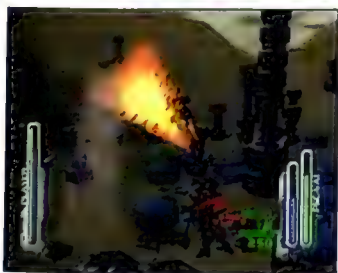
▼

バトル

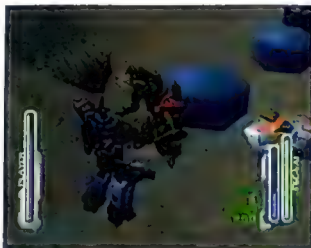
▼

レイバラーを倒すと、さらに2体のレイバラーが出現

▼

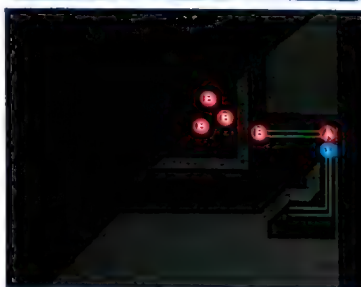
クリア

⬆ヴォルガーラ占領区で、合計4体のレイバラーと戦うことになる。

1体に攻撃を集中させる

レイバラーとはいえ、2体同時に相手にするのさすがに辛い。戦闘はガードを固めながら、隙をついて攻撃していくこと。1体をダウンさせたら、起き上がりに攻撃を重ね続けて、確実にしとめよう。あとは1対1が2回続くだけなので、いつもどおり戦っていれば問題はないはず。

⬅ファントム・ティフェンスを使わせて1対1の状況を作る。

自衛隊イベントの発生条件

このミッションまでに三咲重工経済ポイントが10以下の場合、戦闘の途中で自衛隊イベントが発生する。

ヴォルガーラ占領区

マップの見方

A 機人発進地点	1 主人公
B 敵出現視点	

イベント一覧

なし

第53話 機人のいる明日

データ			
出撃パターン	選択	敵名	終末兵器アスモダイ
基本報酬	–	特別報酬	–
–			

フローチャート

START 発進ゲート前

▼

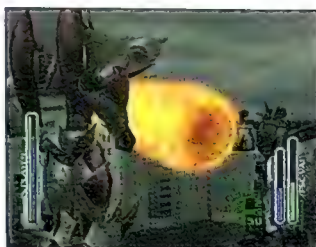
バトル

▼

クリア

⬆人類の命運を賭け、機人と終末兵器アスモダイの戦いが始まる。

エーテル砲は必ずガード

アスモダイの格闘攻撃はそれほど強くないが、射撃系のエーテル砲がとてつもない威力を誇る。1発で耐久力の半分を減らされることもあるため、アスモダイがグランド・チャージをしたら、すぐにガードしよう。

⬅ガードすれば大幅にダメージを軽減できる。

特殊イベントについて

戦闘で機人が2回ダウンすると、特殊イベントが発生する。イベントは3種類（詳細はP028、029）あり、エレンと奈々穂の恋愛ポイントと三咲重工経済ポイントなどで変化。

千丈新都心

マップの見方

Ⓐ 機人発進地点　❶ 主人公

Ⓑ 敵出現地点

イベント一覧

なし

エピローグ Epilogue

今までのポイントによってエピローグの内容が変化

エピローグは、第51話までに上昇した恋愛ポイントや経済ポイント、発生イベントなどが影響し、これにより内容が変わってくる。変化する部分と詳細は右記参照。

エピローグの流れ

三千年委員会の職員と会話

▼

勝の近況

▼

エレンの近況

▼

奈々穂の近況 分岐1

▼

番原の近況 分岐2

▼

自衛隊と会話

▼

追加イベント 分岐3

▼

エンディング

分岐1 奈々穂の近況

奈々穂の近況は経済ポイントがかかわっており、8未満だと矢尾屋、8以上だと東京で生活する。

奈々穂の近況の分岐条件

奈々穂経済ポイントが8未満
⊖矢尾屋にいる
奈々穂経済ポイントが8以上
⊖東京にいる

分岐2 番原の生死と近況

第51話の番原生死イベントによって変化する。番原が生存しているときだけ近況が語られる。

番原の近況の分岐条件

第51話でBNNヘリを破壊
⊖近況報告なし
第51話でBNNヘリを未破壊
⊖有名レポーターになる

分岐3 恋愛ポイントにおける追加イベント

エピローグの最後に入る追加イベントは、大きく分けて3種類ある。奈々穂エピローグとエレンエピローグは恋愛ポイントによってどちらかが発生し、奈々穂の場合は奈々穂経済ポイント、エレンの場合は三咲重工経済ポイントによって内容が多少変化する。奏也エピローグはストーリーモード開始時、主人公に結衣を選び、奈々穂とエレンの恋愛ポイントを上げずに進むと見られる。

追加イベントの発生条件

奈々穂イベント
・奈々穂恋愛ポイントが4以上、エレン恋愛ポイントが3未満
エレンイベント
・エレン恋愛ポイントが3以上、奈々穂恋愛ポイントが6未満
奏也イベント
・結衣（主人公）で奈々穂イベント、エレンイベントのどちらの条件も満たさない

追加イベントの分岐条件

奈々穂イベント
・奈々穂経済ポイントが8未満
⊖普通に会話
・奈々穂経済ポイントが8以上
⊖東京から帰ってくる
エレンイベント
・三咲重工経済ポイントが9未満
⊖勝が登場
・三咲重工経済ポイントが9以上
⊖普通に会話

ゲームに関するすべてのデータを完全網羅

データ

ここからは機人やヴォルガーラが使用できる技をはじめ、ミッション内容をまとめたものや改造一覧など、ゲームに関するさまざまなデータを掲載していく。とくに「ミッションデータ」は、ストーリーモードで出現する敵や発生するイベントなど、ほとんどの情報を一目で確認できるので、ぜひとも活用してほしい。

基本技

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	説明
ジャブ①	Lスティックを上に②	30③35	④	左手による軽いパンチ。他の技⑤べて発生は速いが、ダメ

【表の見方】

①技名：機人が使用できる技の名前

②コマンド：技を使用するときに入力するコマンド
ためが必要な技に関しては、L、Rスティックを倒したままにしなくても、素早く入力すれば技を出せる。例えばストレート(左)の場合、Lスティックを素早く下→上と入力すれば出すことができる。

③攻撃力：技を当てたときに相手に与えるダメージ
表記されているダメージは、左はヴァヴェル、真ん中はライオール、右がグラングとなっている。

④ダウン：技を当てたときにダウンするかの有無
○はヒット時に必ずダウンを奪える技、△は技の当たり方や操作する機人によってダウンしたり、しなかったりする技、×はヒットしてもダウンしない技を表している。

⑤解説：技のモーションや特徴をまとめたもの

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	説明
ジャブ(左)	Lスティックを上に倒す	32/30/35	×	左手による軽いパンチ。ほかの技に比べて攻撃発生は速いが、ダメージは低い
ジャブ(右)	Rスティックを上に倒す	32/30/35	×	右手による軽いパンチ。ほかの技に比べて攻撃発生は速いが、ダメージは低い
後ろパンチため(左)	Lスティックを下に倒したままにする	－	－	左腕を後ろへ振りかぶる。Lスティックをニュートラルに戻すとためを解除する。構えた状態のまま移動することも可能
後ろパンチため(右)	Rスティックを下に倒したままにする	－	－	右腕を後ろへ振りかぶる。Lスティックをニュートラルに戻すとためを解除する
ストレート(左)	後ろパンチため(左)後にLスティックを上に倒す	90/80/105	○	左手による重いストレートパンチ。相手を後方に吹き飛ばしてダウンさせる
ストレート(右)	後ろパンチため(右)後にRスティックを上に倒す	90/80/105	○	右手による重いストレートパンチ。相手を後方に吹き飛ばしてダウンさせる
チョップ(左)	後ろパンチため(左)後にLスティックを外側に回転させながら上に倒す	65/50/70	○	左手によるチョップ。頭上に構えた左手を相手めがけて振り下ろす
チョップ(右)	後ろパンチため(右)後にRスティックを外側に回転させながら上に倒す	65/50/70	○	右手によるチョップ。頭上に構えた右手を相手めがけて振り下ろす
アッパー(左)	後ろパンチため(左)後にLスティックを内側に回転させながら上に倒す	90/80/105	○	左手によるアッパー。攻撃がヒットすると相手は1回転しながらダウンする
アッパー(右)	後ろパンチため(右)後にRスティックを内側に回転させながら上に倒す	90/80/105	○	右手によるアッパー。攻撃がヒットすると相手は1回転しながらダウンする
横パンチため(左)	Lスティックを左に倒したままにする	－	－	左腕を横に突き出す。構えた状態のまま移動することも可能
横パンチため(右)	Rスティックを右に倒したままにする	－	－	右腕を横に突き出す。構えた状態のまま移動することも可能
フック(左)	横パンチため(左)後にLスティックを外側に回転させながら上に倒す	45/40/52	△	左手によるフック。相手の側面に当たるようにパンチを繰り出す
フック(右)	横パンチため(右)後にRスティックを外側に回転させながら上に倒す	45/40/52	△	右手によるフック。相手の側面に当たるようにパンチを繰り出す
内パンチため(左)	Lスティックを右に倒したままにする	－	－	左腕を右方向に突き出す。構えた状態のまま移動することも可能
内パンチため(右)	Rスティックを左に倒したままにする	－	－	右腕を左方向に突き出す。構えた状態のまま移動することも可能
裏拳(左)	内パンチため(左)後にLスティックを内側に回転させながら上に倒す	55/50/60	△	左手による裏拳。左側にいる相手に向かって腕をたたきつける
裏拳(右)	内パンチため(右)後にRスティックを内側に回転させながら上に倒す	55/50/60	△	右手による裏拳。右側にいる相手に向かって腕をたたきつける
両手前パンチ	L、Rスティックを同時に上に倒す	27×2/25×2/30×2	×	両手を正面に突き出す。ストレートよりもダメージが低く、ダウンも奪えない
両手後ろため	L、Rスティックを同時に下に倒す	－	－	両手を後ろへ振りかぶる。構えた状態のまま移動することも可能
両手ねじりパンチ	両手後ろため後にし、Rスティックを同時に上に倒す	55×2/50×2/60×2	△	両手前パンチの強化版。両手を使った強力なパンチを繰り出す
両手外側ため	Lスティックを左、Rスティックを右に同時に倒す	－	－	両手を外側に広げる。構えた状態のまま移動することも可能
両手フック	両手外側ため後にL、Rスティックを上に倒す	35×2/30×2/40×2	△	両手を使ったフック。相手を挟み込むようにしてパンチを繰り出す
ガード	Lスティックを右、Rスティックを左に同時に倒す	－	－	相手の攻撃を防御。ガードしても相手の技の4分の1のダメージを受ける

固有技

【表の見方】

①技名：ロボットが使用できる技の名前
②コマンド：技を使うときに入力するコマンド
表中の( )内は、(レッド)：ENがレッドゾーン、(フル)：ENがフル、(決め)：グランド・チャージ(L1＋R1ボタン)を入力した状態を表している。
③攻撃力：相手に技を当てたときのダメージ
④ダウン：技がヒットしたときのダウンの有無
⑤消費：技を使う際に必要となるENと弾薬数
⑥種類：技の種類(機人のみ表記してある)
⑦説明：技の特徴や効果をまとめたもの

[ヴァヴェル：VAVEL]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	種類	説明
ハーケン・レーザー	△ボタン	51	×	EN50	射撃	エネルギーを頭部にため、カッター状のレーザーを発射する。レーザーは回転しながら飛ぶ
ヴァヴェル・ミサイル	○ボタン	55×2	×	弾数2	射撃	肩の発射口を開き、ミサイルを発射する
ヴォルカニック・トランスフォーメーション	(レッド)□ボタン	－	－	EN350	射撃	3分間だけ戦闘力を高めてパンチ力を1.5倍にする。3分間を経過すると自動的に爆発する
ジェネシック・トランスフォーメーション	(レッド)□ボタン	－	－	EN350	射撃	ジェネシス・モードに変形して3分間だけパンチ力を1.8倍にする。3分間を経過すると自動的に爆発する
ドリル・ギア(装備/格納)	R3ボタン	－	－	装備中は徐々にEN減少	－	右手にドリルの腕を装備or格納する。装備中はENを消費し続けるが、右手のパンチ力が1.4倍になる
パイロ・バーナー(装備/格納)	L3ボタン	－	－	－	－	左手に火炎放射器を装備or格納する。装備中は左手の攻撃力が0.7倍になる
パイロ・バーナー(使用)	「パイロ・バーナー」装備中にLスティックを上に倒す	0～200	×	弾数50	射撃	腕のバーナーから火炎を放射。実弾兵器扱いで、使用中は弾薬(燃料)を消費する
フロスト・ビーム(装備/格納)	L3ボタン	－	－	－	－	左手に「フロスト・ビーム」を装備する。装備中の場合は格納する(※第14話のみ)
フロスト・ビーム(使用)	「フロスト・ビーム」装備中にLスティックを上に倒す	0	－	－	射撃	左手から冷凍ビームを発射する。ビルの火事に命中した場合、鎮火させることができる(※第14話のみ)
ブラスト・フック(右)	Lスティックを左から下、Rスティックを右から上に同時に倒す	125	○	EN75	格闘	右手による強力なフックを出す
ブラスト・フック(左)	Lスティックを左から上、Rスティックを右から下に同時に倒す	125	○	EN75	格闘	左手による強力なフックを出す
ギガンティック・ブースター	(決め)□ボタン	－	－	－	－	背中のブースターからファイアエレメントが噴射され、高速ダッシュが可能になる
アサルト・ナックル(右)	(レッド・決め)Rスティックを倒す	300	○	EN200	射撃	右腕を高速で射出。射出された腕はガード不能で、敵に触れればダウンを奪える
アサルト・ナックル(左)	(レッド・決め)Lスティックを倒す	300	○	EN200	射撃	左腕を高速で射出。射出された腕はガード不能で、敵に触れればダウンを奪える
デュアル・ナックル	(レッド・決め)L、Rスティックを同時に上に倒す	350	○	EN250	射撃	「アサルト・ナックル」の強化版。ガード不能の両腕を同時に射出する
ラヴァ・ストリーム	(フル・決め)△ボタン	500	○	EN300	射撃	胸から一定時間熱光線を発射する。「ヴォルカニック・トランスフォーメーション」を開発後は使用不可能
ヴォルカニック・ウィンド	「ヴォルカニック・トランスフォーメーション中」(フル・決め)△ボタン	1000	○	EN300	射撃	超強力な熱光線。「ラヴァ・ストリーム」と似た効果を持っており、放射中は方向転換することが可能
ジェネシス・クライ	「ジェネシス・トランスフォーメーション」後に(フル・決め)△ボタン	1300	○	EN300	射撃	全身からエネルギーを放出して半径100M以内の物体すべてにダメージを与える
メテオ・ダイブ	(フル・決め)○ボタン	500×2	○	EN350	格闘	空中に舞い上がり、急降下キックを繰り出す。「エンジェリック・フォール」開発後は使用不可能
エンジェリック・フォール	(フル・決め)○ボタン	1000×2	○	EN400	格闘	「メテオ・ダイブ」の強化版。空中に舞い上がり、光の球となって急降下キックを繰り出す
グラビティ・ゼロ	しゃがみ中、L、Rスティックを同時に上に倒す	75×2	○	－	格闘	しゃがみ状態から出す技。両手で相手を空高く放り投げる
ディバイン・アッパー(右)	しゃがみ中、Rスティックを下から内側を通して上に倒す	250	○	－	格闘	しゃがみ状態から繰り出す必殺パンチ。強力な右アッパーを繰り出し、相手を高く吹き飛ばす
ディバイン・アッパー(左)	しゃがみ中、Lスティックを下から内側を通して上に倒す	250	○	－	格闘	しゃがみ状態から繰り出す必殺パンチ。強力な左アッパーを繰り出し、相手を高く吹き飛ばす

[ライオール：LAGUIOLE]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	種類	説明
ノヴァ・レーザー	△ボタン(フォートレス・モード中△ボタン)	25×2	×	EN20	射撃	レーザーを放つ。「ディバイン・レーザー」開発後は使用不可能
ディバイン・レーザー	△ボタン(フォートレス・モード中△ボタン)	36×2	×	EN20	射撃	強力なレーザーを発射する。開発後は「ノヴァ・レーザー」を使用できなくなる
エアリアル・ミサイル	○ボタン	50×2	×	弾数2	射撃	小型ミサイルを発射する
トランスフォーメーション	□ボタン	－	－	－	－	フォートレス・モードへ変形orヴァーティカル・モードに戻る

[ライオール：LAGUIOLE]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	種類	説明
スカイ トーピドー	(フォートレス・モード中)○ボタン	100	×	弾数1	射撃	ミサイルを斜め下方向に発射する。フォートレス・モード中のみ使用可能
ギガンティック・ブーメラン(右)	(決め)Rスティックを上に倒す	200	○	EN60	射撃	背中の翼を取りはずし、相手に向かって投げつける。ブーメランは弧を描いて広範囲をなぎ払う
ギガンティック・ブーメラン(左)	(決め)Lスティックを上に倒す	200	○	EN60	射撃	背中の翼を取りはずし、相手に向かって投げつける。ブーメランは弧を描いて広範囲をなぎ払う
雷撃手(装備/格納)	R3ボタン	−	−	装備中は徐々にEN減少	−	右手に放電する手刀を装備or格納する。装備中は右手のパンチ力が1.4倍になる
雷撃砲(装備/格納)	L3ボタン	−	−	−	−	左手に雷撃砲を装備or格納する。装備中は左手のパンチ力が0.7倍になる
雷撃砲(使用)	「雷撃砲」装備中にLスティックを上に倒す	180	○	EN135	射撃	左手からガード不能の雷撃光線を発射する
フロスト・ビーム(装備/格納)	L3ボタン	−	−	−	−	左手に「フロスト・ビーム」を装備する。装備中の場合は格納する(※第14話のみ)
フロスト・ビーム(使用)	「フロスト・ビーム」装備中にLスティックを上に倒す	0	−	−	−	左手から冷凍ビームを発射する。ビルの火事に命中した場合、鎮火させることができる(※第14話のみ)
神薙モード発動	(フル・決め)□ボタン	−	−	−	−	巨大な刃「神薙」を両手に装備する。発動中はパンチ力が1.8倍になり、腕の武装が使用不可能になる
魔剣"神薙"	「神薙モード発動」を使用する	100	○	−	格闘	腕から伸びる神薙が接触するだけで、相手にダメージを与えられる。神薙をガードすることはできない
エアリアル・コレダー	(レッド・決め)△ボタン	370	○	EN330	射撃	強力な怪光線を発射する
滅昆(ほろび)	「魔剣"神薙"」装備後に(レッド・決め)○ボタン	1999	○	EN500	格闘	両手に装備した神薙に全エネルギーを集めて相手を斬る。ライオール最強最後の必殺技
グラビティ・ゼロ	しゃがみ中、L、Rスティックを同時に上に倒す	75×2	○	−	格闘	しゃがみ状態からの出す技。両手で相手を空高く放り投げる

[グラング：GLLANG]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	種類	説明
プロトン・ビーム	フォートレス・モード中△ボタン	30×2	×	EN30	射撃	腰からビームを水平に発射する。フォートレス・モードでも使用可能
30mm機関砲	○ボタン	22	×	弾数200	射撃	毎秒4000発もの弾丸を発射するバルカン砲
40mm機関砲	○ボタン	22×2	×	弾数200	射撃	「30mm機関砲」の強化版。口径が大きくなったバルカン砲
50mm機関砲	○ボタン	22×4	×	弾数200	射撃	「40mm機関砲」をさらに強化したバルカン砲。50mmの強力な弾丸を発射する
ガイア・キャノン	○ボタン (フォートレス・モード中○ボタン)	75	○	EN80	射撃	斜め上方向に粒子ビーム砲を発射する。発射角度は方向キーの上下で調整可能
トランスフォーメーション	□ボタン	−	−	−	−	フォートレス・モードに変形orバーティカル・モードに戻る
ストーム・ハンマー(装備/格納)	R3ボタン	−	−	装備中は徐々にEN減少	−	右手に巨大なハンマーを装備or格納する。装備中は右手のパンチ力が1.3倍になる
ハンマー・ブレイク	「ストーム・ハンマー」装備中にRスティックを下から上に倒す	100	○	−	格闘	右腕のハンマーを前方に伸ばし、離れた敵を殴りつける
デトネイター(装備/格納)	L3ボタン	−	−	−	−	デトネイターを装備or格納する。装備中は左手のパンチ力が0.7倍になる
デトネイター(使用)	「デトネイター」装備中にLスティックを上に倒す	拡散前100 拡散後60×30	○	弾数1	射撃	拡散ミサイル「デトネイター」を斜め上方に発射する。ミサイルは空中で破裂、拡散して地上に降り注ぐ
フロスト・ビーム(装備/格納)	L3ボタン	0	−	−	−	左手に「フロスト・ビーム」を装備する。装備中の場合は格納する(※第14話のみ)
フロスト・ビーム(使用)	「フロスト・ビーム」装備中に左スティックを上に倒す	−	−	−	−	左手から冷凍ビームを発射する。ビルの火事に命中した場合、鎮火させることができる(※第14話のみ)
ショルダー・ミサイル	○+△ボタン	55×2	×	弾数2	射撃	肩に装備したミサイルを発射する
ガイア・バスター	(レッド・決め)△ボタン	270	○	EN300	射撃	肩(背中)の粒子ビーム砲を最大出力で発射する
レッグ・ミサイル	(決め)○ボタン	40×6	×	弾数6	射撃	足のミサイルポットからミサイルを発射する。
全弾発射	(フル・決め)○+△ボタン	1626	○	※1	射撃	「ショルダー・ミサイル」「レッグ・ミサイル」「ガイア・バスター」「プロトン・ビーム」「バルカン」を同時発射
ガイア・アックス	(決め)L、Rスティックを同時に上に倒す	400×2	○	−	射撃	両手に持った斧を同時に投げる
神壊モード発動	(フル・決め)□ボタン	−	−	−	−	両拳にナックルガード「大鉄槌"神壊"」を装備する。装備中はアームウエポンが使用不可能になる
アイアン・タスク(右)	「神壊モード発動」後にRスティックを下から内側を通して上に倒す	700	○	EN25	格闘	右腕による強力なアッパー。ヒットした相手は空中高く吹き飛ぶ
アイアン・タスク(左)	「神壊モード発動」後にLスティックを下から内側を通して上に倒す	700	○	EN25	格闘	左腕による強力なアッパー。ヒットした相手は空中高く吹き飛ぶ
グラビティ・ゼロ	しゃがみ中、L、Rスティックを同時に上に倒す	75×2	○	−	格闘	しゃがみ状態から出す技。両手で相手を空高く放り投げる

※1：EN300&弾薬(バルカン600、ショルダー・ミサイル4、レッグ・ミサイル6)

ヴォルガーラ技表(対戦使用時)

ヴォルガーラはVSモードでのみ使用できる。なお、基本技は、一部のヴォルガーラは使うことはできない。

[ヴォルガーラ基本技]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
怪音	□ボタン	−	−	−	その場で怪しいポーズをとってENを50上げる(技中は移動可能)
構え	□+△ボタン	−	−	−	その場で空手のような構えポーズをとる
吠える	□+○ボタン	−	−	−	その場で咆哮をあげてENを50上げる(技中は移動不可)
ヴァニシング	○+△+□ボタン	−	−	EN50	相手の背後or正面に瞬間移動する
決めポーズ	L1+R1ボタン	−	−	−	両手を胸の前に構えて決めポーズをとる

[レイバラー:LABORER]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
スパイト・レイ	△ボタン	70	×	EN50	簡単なポーズをとったあと、怪光線を発射する
デビルズ・レイ	○ボタン	120	○	EN50	スパイト・レイの強化版。怪光線を発射してダメージを与える

[ドリル・レイバラー:DRILL LABORER]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
ドリル・クリプト(左)	(決め)Lスティックを上に倒す	200	○	EN100	左腕のドリルを高速回転させ、相手に強力なパンチを出す
ドリル・クリプト(右)	(決め)Rスティックを上に倒す	200	○	EN100	右腕のドリルを高速回転させ、相手に強力なパンチを出す

[ファイア・レイバラー:FIRE LABORER]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
スパイト・レイ	△ボタン	70	×	EN50	簡単なポーズをとったあと、怪光線を発射する
ヒート・ビーム(左)	(決め)Lスティックを上に倒す	190	○	EN80	超強力な熱光線を左腕から発射する
ヒート・ビーム(右)	(決め)Rスティックを上に倒す	190	○	EN80	超強力な熱光線を右腕から発射する

[サイレン:SIREN]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
スパイト・レイ	△ボタン	70	×	EN50	簡単なポーズをとったあと、怪光線を発射する

[ハーリアー:HAULIER]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
スパイト・レイ	△ボタン	70	×	EN50	簡単なポーズをとったあと、正面に向かって怪光線を発射する
デモン・シザース(左)	Lスティックを左から上に倒す	99	○	−	上半身を1回転させて、左手のハサミで相手を斬りつける
デモン・シザース(右)	Rスティックを右から上に倒す	99	○	−	上半身を1回転させて、右手のハサミで相手を斬りつける
エクスプローシブ・ストーム	(決め)○ボタン	12×12×2	×	EN100	爆弾をばらまく
スター・トーフェドー(左)	(決め)Lスティックを上に倒す	100	○	弾薬1	左腕からミサイルを発射する
スター・トーフェドー(右)	(決め)Rスティックを上に倒す	100	○	弾薬1	右腕からミサイルを発射する
スター・トーフェドー	(決め)L、Rスティックを同時に上に倒す	100×2	○	弾薬2	両手からミサイルを発射する

[ハーリアー2:HAULIER2]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
スパイト・レイ	△ボタン	70	×	EN50	簡単なポーズをとったあと、怪光線を発射する
デモン・シザース(左)	Lスティックを左から上に倒す	99	○	−	上半身を1回転させて、左手のハサミで相手を斬りつける
デモン・シザース(右)	Rスティックを右から上に倒す	99	○	−	上半身を1回転させて、右手のハサミで相手を斬りつける
テンペスト・スピア(左)	(決め)Lスティックを上に倒す	140	○	EN100	左手から巨大な槍を伸ばして攻撃する
テンペスト・スピア(右)	(決め)Rスティックを上に倒す	140	○	EN100	右手から巨大な槍を伸ばして攻撃する
テンペスト・スピア	(決め)L、Rスティックを同時に上に倒す	140×2	○	EN100	両手から巨大な槍を伸ばして攻撃する

[サイクロン・ハーリアー:CYCLONE HAULIER]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
キラー・ファン	△ボタン	6×α	×	EN200	上半身を回転させて接触するものを破壊する。転倒するまで回転は止まらない
デモン・シザース(左)	Lスティックを左から上に倒す	99	○	−	上半身を1回転させて、左手のハサミで相手を斬りつける
デモン・シザース(右)	Rスティックを右から上に倒す	99	○	−	上半身を1回転させて、右手のハサミで相手を斬りつける

[ガーディアン:GUARDIAN]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
デビルズ・レイ	△ボタン	120	○	EN50	簡単なポーズをとったあと、怪光線を発射する
デモン・シザース(左)	Lスティックを左から上に倒す	99	○	−	上半身を1回転させて、左手のハサミで相手を斬りつける
デモン・シザース(右)	Rスティックを右から上に倒す	99	○	−	上半身を1回転させて、右手のハサミで相手を斬りつける

[センチュリオン：CENTURION]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
[illegible]	△ボタン	1×α	×	EN50	翼から光のカッターを発射する
フィスト・キャノン(左)	(レッド・決め)Lスティックを上に倒す	180	○	EN100	左腕を突き出して腕を高速発射する
フィスト・キャノン(右)	(レッド・決め)Rスティックを上に倒す	180	○	EN100	右腕を突き出して腕を高速発射する

[幻神フォー：FORE]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
バトル・クロー(左)	(決め)Lスティックを上に倒す	250	○	EN100	左腕に装備した爪を使って斬りつける
バトル・クロー(右)	(決め)Rスティックを上に倒す	250	○	EN100	右腕に装備した爪を使って斬りつける
[illegible]ライト・ビーム	(レッド・決め)△ボタン	70	○	EN100	光輝く怪光線を相手に向かって放つ

※「吠える」使用不可

[暗黒神ブロゥ：BLOW]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
バトル・クロー(左)	(決め)Lスティックを上に倒す	250	○	EN100	左腕に装備した爪を使って斬りつける
バトル・クロー(右)	(決め)Rスティックを上に倒す	250	○	EN100	右腕に装備した爪を使って斬りつける
ブラックホール・キャノン	(レッド・決め)△ボタン	200	○	EN50	高い攻撃力を持つ重力砲を発射する

※「吠える」使用不可

[風神フーガ：HOOGER]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
毒ガス散布	△ボタン	−	−	−	毒ガスを散布して人間にダメージを与える
ダブルスピン・パンチ(左)	Lスティックを左から上に倒す	110	○	EN5	上半身を1回転させてからの左フックを繰り出す
ダブルスピン・パンチ(右)	Rスティックを右から上に倒す	110	○	EN5	上半身を1回転させてからの右フックを繰り出す
バトル・クロー(左)	(決め)Lスティックを上に倒す	250	○	EN100	左腕に装備した爪を使って斬りつける
バトル・クロー(右)	(決め)Rスティックを上に倒す	250	○	EN100	右腕に装備した爪を使って斬りつける
デモニック・ブーメラン	(レッド・決め)○ボタン	250	○	EN200	エネルギーカッターを発射する

※「吠える」使用不可

[岩層神バロウ：BARROW]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
ダブル・タイフーンパンチ(左)	Lスティックを左から上に倒す	50+80	○	EN5	上半身を2回転させてからの左フックを繰り出す
ダブル・タイフーンパンチ(右)	Rスティックを右から上に倒す	50+80	○	EN5	上半身を2回転させてからの右フックを繰り出す
バトル・クロー(左)	(決め)Lスティックを上に倒す	250	○	EN100	左腕に装備した爪で斬りつける
バトル・クロー(右)	(決め)Rスティックを上に倒す	250	○	EN100	右腕に装備した爪で斬りつける
ハルマゲドン・ニーキック	(レッド・決め)○ボタン	140	○	EN75	一瞬だけためを作ってから飛び膝蹴りで攻撃を仕掛ける
ヘル・ダイブ	(フル・決め)△ボタン	300×2	○	EN250	翼を広げて空中に舞い上がり、急降下キックで攻撃する

※「吠える」使用不可

[最終兵器アスモダイ：ENDARMS ASMODAY]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
スパイト・レイ	△ボタン	70	×	EN50	簡単なポーズをとったあと、怪光線を発射する
ヴォル・ミサイル	○ボタン	60×2	×	弾薬2	胸部からミサイルを発射してダメージを与える
デモン・スクリュー・ラッシュ(左)	Lスティックを右から上に倒す	50+100	○	EN5	上半身を1回転させて左の裏拳、その後上半身を1回転させて右の裏拳を放つ
デモン・スクリュー・ラッシュ(右)	Rスティックを左から上に倒す	50+100	○	EN5	上半身を1回転させて右の裏拳、その後上半身を1回転させて左の裏拳を放つ
エンド・ブラスター	(フル・決め)△ボタン	400	○	EN300	超強力な光線兵器、エーテル砲を発射する
エンド・バースト	(フル・決め)○ボタン	400×α	○	EN300	「エンド・ブラスター」数発を放射状に発射する

※「吠える」使用不可

宇宙生物技表(対戦使用時)

宇宙生物ダンタリオンの技は、固有のコマンドになっているため、ヴォルガーラの基本技は使用できない。

[宇宙生物ダンタリオン：DANTALION]

技名	コマンド	攻撃力	ダウン	消費	説明
吠える	□ボタン	−	−	−	その場で吠えてENを50上げる(技中は移動不可)
キラー・ホーン	○ボタン	100	○	−	頭を突き出してかみつく。攻撃判定は頭部にしかない
うなる	□+○ボタン	−	−	−	唸り声をあげてENを50上げる(技中に移動可能)
ワイルド・アッパー	○+△ボタン	125	○	−	低い姿勢から頭を振り上げるアッパー攻撃
ファイアー・ブレス	(レッド)△ボタン	2×α	×	EN100	口から火炎を吐く。火炎を吐いている間は方向転換が可能
決めポーズ	L1+R1ボタン	−	−	−	上半身を左右にふって、強力な技を出せるようにする
スピット・チャージ	(決め)○ボタン	80×8	○	EN100	走りながらタックル攻撃を仕掛ける(走り中は方向転換可能)

ミッションデータ

話数	タイトル	マップ	出現する敵	出撃	基本報酬	被害建造物・イベント
	ドリル 前編	千丈市街	なし	初期選択	なし	薫子のマンション ⑦

【表の見方】

①**話数**：ミッションの話数
②**タイトル**：ミッションのタイトル名
③**マップ**：ミッションの舞台となるマップ
④**出現する敵**：出現する敵の名前と数
⑤**出撃**：機人の出撃パターン（初期選択：ゲームスタート時に選択した機人が出撃、選択：出撃時に機人を選択可能、機人名：必ずその機人が出撃）
⑥**基本報酬**：ミッションをクリアしたときに獲得できる基本報酬（金額の単位は円）
⑦**イベント**：経済ポイントや恋愛ポイントなどに影響してくる建物名と行動。建物名の場合は、ミッション中にその建物を倒壊させると以下のポイントが増減され、特定の値に達するとイベントが発生する。

建物名	ポイント
薫子のマンション	薫子経済ポイント+1
パンダ・ベーカリー	奈々穂経済ポイント+1
三咲重工本社ビル	三咲重工経済ポイント+1
三咲重工第一工場	三咲重工経済ポイント+1
奈々穂の家	奈々穂経済ポイント+1
矢尾屋	奈々穂経済ポイント+1
大田原商事orスーパーマーケット	奈々穂経済ポイント−1
喫茶店 ばろん	奈々穂経済ポイント+1

話数	タイトル	マップ	出現する敵	出撃	基本報酬	被害建造物・イベント
1話	機人の降りた日	千丈市街	レイバラー	初期選択	なし	なし
2話	首都陥落 前編	千丈新都心	なし	初期選択	なし	なし
3話	首都陥落 後編	東京	レイバラー	初期選択	なし	なし
4話	ドリル 前編	千丈市街	なし	初期選択	なし	薫子のマンション
5話	ドリル 後編	千丈市街	ドリル・レイバラー	初期選択	なし	パンダ・ベーカリー、薫子のマンション
6話	千丈沖の決戦	千丈港	レイバラー	初期選択	なし	なし
7話	ファントム・システム	千丈新都心	ハーリアー	初期選択	なし	なし
8話	千丈の守護者	千丈新都心	レイバラー	初期選択	100億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
9話	ベイエリアの攻防	千丈港	ハーリアー	初期選択	100億	展望台でお守りを発見→奈々穂お守りイベント →奈々穂恋愛ポイント+1
10話	ヒート・バトル	千丈市街	ファイア・レイバラー	初期選択	100億	パンダ・ベーカリー、薫子のマンション
11話	ファースト・メモリー	千丈市街	サイクロン・ハーリアー	初期選択	100億	パンダ・ベーカリー、薫子のマンション
12話	第一級避難訓練	千丈新都心	ターゲットポール	初期選択	なし	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
13話	避難誘導隊	千丈新都心	ハーリアー	初期選択	100億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
14話	インフェルノ	千丈新都心	ファイア・レイバラー	初期選択	100億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場 エレン救出→エレン恋愛ポイント+2
15A話	大地を走る者	千丈新都心	レイバラー	グラング	100億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
15B話	空を守る者	東京	レイバラー	ライオール	100億	なし
16話	エレンと奈々穂	千丈市街	ハーリアー2	選択	100億	パンダ・ベーカリー、薫子のマンション 奈々穂救出→奈々穂恋愛ポイント+1
17話	三咲重工	千丈新都心	レイバラー	選択	100億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
18A話	空を守る者	東京	レイバラー	ライオール	100億	なし
18B話	ただ一つ完全なる機人 前編	千丈港	センチュリオン	選択	なし	なし
19A話	センチュリオン	千丈新都心	センチュリオン	ヴァヴェル	150億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
19B話	ただ一つ完全なる機人 後編	千丈新都心	センチュリオン	ヴァヴェル	150億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
20話	学校へ行こう	千丈市街	サイクロン・ハーリアー×2	選択	200億	パンダ・ベーカリー、薫子のマンション 登校中に奈々穂と2回会話→奈々穂恋愛ポイント+1 遅刻しないで登校→奈々穂恋愛ポイント+1
21話	奈々穂の水スープ	千丈市街	ドリル・レイバラー	選択	100億	パンダ・ベーカリー、薫子のマンション
22話	機人の記憶	千丈市街	ハーリアー2	選択	100億	パンダ・ベーカリー、薫子のマンション 避難誘導中のエレンに4回会話→エレン恋愛ポイント−1
23話	バス・ストップ	千丈新都心	レイバラー	選択	100億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場 避難用車両をつかむ→エレン恋愛ポイント+1
24話	黒き者	千丈市街	レイバラー×2	ヴァヴェル	100億	パンダ・ベーカリー、薫子のマンション、奈々穂の家
25話	エレン・ブルノーズ	千丈市街	センチュリオン	選択	150億	パンダ・ベーカリー、薫子のマンション、奈々穂の家
26話	ヴォルガーラ	千丈新都心	ハーリアー	選択	100億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
27話	フォートレス	千丈市街	レイバラー	グラング	100億	パンダ・ベーカリー、薫子のマンション

話数	タイトル	マップ	出現する敵	出撃	基本報酬	被害建造物・イベント
28話	[illegible]	千丈市街	レイバラー	選択	100億	パンダ・ベーカリー、薫子のマンション
29話	[illegible]	千丈新都心	サイレン	選択	100億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
30話	大田原蒸二の野望	千丈市街	ファイア・レイバラー	選択	100億	パンダ・ベーカリー、薫子のマンション
31話	守護者そして破壊者	千丈市街	センチュリオン	選択	150億	パンダ・ベーカリー、薫子のマンション、喫茶店 ぱろん 大田原商事orスーパーマーケットを破壊→奈々穂経済ポイント−1 →奈々穂恋愛ポイント+1
32話	矢尾屋の危機	千丈市街	ドリル・レイバラー	選択	100億	矢尾屋、薫子のマンション スーパーマーケットを破壊→奈々穂恋愛ポイント+1 大田原商事orスーパーマーケットを破壊→奈々穂経済ポイント−1 →奈々穂恋愛ポイント+1
33話	千早山の戦い	千早山	ハーリアー×3	ヴァヴェル	300億	なし
34話	セカンド・メモリー	千丈市街	なし	なし	なし	なし
35話	漆黒の機人	千丈港	ヴァルドル	ヴァヴェル	なし	なし
36話	孤独な戦い	千丈市街	センチュリオン	なし	なし	なし
37話	サード・メモリー	千丈市街	センチュリオン	なし	なし	なし
38話	ジェネシスの日	千丈市街	センチュリオン	ヴァヴェル	100億	薫子のマンション
39話	ダンタリオン	千丈新都心	宇宙生物ダンタリオン	選択	100億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
40話	神の[illegible]ぶ日	千丈新都心	ガーディアン	初期選択	150億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
41話	四聖将	千早山	岩窟神バロウ	選択	200億	なし
42話	幻神降臨	千丈市街	幻神フォー	選択	200億	矢尾屋、薫子のマンション
43話	大空のニュースキャスター	千丈港	センチュリオン	選択	100億	なし
44話	大地を駆けるニュースキャスター	千丈新都心	ハーリアー	選択	100億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
45話	灼熱のニュースキャスター	千丈市街	レイバラー	選択	100億	矢尾屋、薫子のマンション
46話	滅びの風	千丈市街	レイバラー	選択	100億	矢尾屋、薫子のマンション
47話	魔を運ぶ者	千丈新都心	風神フーガ	選択	100億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
48話	命の列車	千丈新都心	ファイア・レイバラー×2	選択	100億	三咲重工本社ビル、三咲重工第一工場
49話	千早山攻略戦　前編	千丈港	ハーリアー2	選択	100億	なし
50話	千早山攻略戦　後編	V占領区	暗黒神ブロゥ	選択	なし	なし
51話	千丈の落日	千丈新都心	ハーリアー	選択	100億	なし
52話	第二次千早山攻略戦	V占領区	レイバラー×4	選択	なし	なし
53話	機人のいる明日	千丈新都心	終末兵器アスモダイ	選択	なし	なし
	エピローグ	千丈市街	なし	なし	なし	なし

エピローグの分岐について

エピローグはエレン、奈々穂、奏也の3種類がある。ここではそれぞれのエピローグを見るためのコツをまとめたので、これを読んでもう一度遊んでみてほしい。

←エピローグには、多数のキャラが登場。

▶エピローグ1　エレンイベント

第14話で千丈市庁の火事をすべて消し、第23話で避難用車両を機人でつかむ。これだけでエレン恋愛ポイントは+3になるので、あとは奈々穂ポイントさえ増加させなければ問題ない。

■エレン恋愛ポイント増減イベント

話数	発生条件	増減値
第14話	「フロスト・ビーム」を使って千丈市庁の火事をすべて消す	+2
第22話	避難誘導中にエレンに4回話しかける	−1
第23話	避難用車両を機人でつかむ	+1
第26話以降	ミッションクリア後に「婚約解消後のエレン」のイベント(P029を参照)が発生する	+2

▶エピローグ2　奈々穂イベント

奈々穂ポイントが増加するイベントは全部で8つあるが、このうち6つを満たせば、必ず奈々穂イベントが起こる。3種類あるエピローグのなかではもっとも簡単に見られるだろう。

■奈々穂恋愛ポイント増減イベント

話数	発生条件	増減値
第9話	展望台でお守りを発見する	+1
第16話	線路際で倒れている奈々穂を助ける	+1
第20話	登校中に奈々穂に2回話しかける	+1
第20話	遅刻せずに学校に到着する	+1
第31話	大田原商事が倒壊する	+1
第31話	大田原商事が倒壊する＆「奈々穂のバイト先倒壊その3」のイベント(P029を参照)が未発生	+1
第32話	大田原商事が倒壊する	+1
第32話	スーパーマーケットが倒壊する	+1

▶エピローグ3　奏也イベント

ゲームスタート時に結衣を選択するのが絶対条件。あとはエレン恋愛ポイントと奈々穂恋愛ポイントが増加するイベントをできるだけ無視して第53話までクリアしよう。

パーツ名	金額	購入条件	効果	コメント
パーソナル・シールド①	②	③	主人公の耐久力が④がる	携帯型バリア装置⑤

【表の見方】
①パーツ名：改造武装の名前
②金額：改造する際に必要となる金額
③購入条件：「Hangar」や「Laboratory」に改造武装が追加される条件
④効果：改造を施したときの効果
⑤コメント：改造する際に表示されるコメント

■ 主人公

パーツ名	金額	改造条件	効果	コメント
パーソナル・シールド	40億円		主人公の耐久力が4上がる	携帯型バリア装置
パーフェクト・シールド	80億円	「パーソナル・シールド」開発後	主人公の耐久力がさらに4上がる	高性能のパーソナルシールド
ノヴァ・シールド	120億円	「パーフェクト・シールド」開発後	主人公の耐久力がさらに4上がる	最高性能のパーソナルシールド
グラビティ・ブースター	50億円		主人公の移動速度が上がる	携帯用の加速装置
パーフェクト・ブースター	100億円	「グラビティ・ブースター」開発後	主人公の移動速度がさらに高速になる	高性能の加速装置
ノヴァ・ブースター	200億円	「パーフェクト・ブースター」開発後	主人公の移動速度が最高速になる	最高性能の加速装置
グラビティ・ドライブ	35億円		主人公の飛行能力が少し上がる	新型の重力制御装置
パーフェクト・ドライブ	95億円	「グラビティ・ドライブ」開発後	主人公の飛行能力がさらに上がる	最新型の重力制御装置
ノヴァ・ドライブ	200億円	「パーフェクト・ドライブ」開発後	主人公の飛行能力が大きく上がる	最高性能の重力制御装置
ハンド・グレネード	120億円		△ボタンで手榴弾を投げることができる	対ヴォルガーラ用の特殊手榴弾
バーニング・グレネード	150億円	「ハンド・グレネード」開発後	手榴弾の攻撃力が5から10になり、攻撃判定も広がる	強化型の手榴弾。爆風が広範囲に広がる
ノヴァ・グレネード	180億円	「バーニング・グレネード」開発後	手榴弾の攻撃力が10から20になり、攻撃判定も広がる	最高性能の手榴弾。爆風がさらに広範囲に広がる

■ ヴァヴェル

パーツ名	金額	改造条件	効果	コメント
デュアル・ナックル	100億円		「デュアル・ナックル」が使用可能になる	二連装の「アサルト・ナックル」。両手を同時に発射して破壊力を2倍にする
ブラスト・フック	110億円		「ブラスト・フック」が使用可能になる	フックの両手バージョン。拳にエネルギーを集めて強力なフックを繰り出す
グラビティ・ゼロ	90億円		「グラビティ・ゼロ」が使用可能になる	しゃがみ状態から投げ技を繰り出し、空中に相手を浮かせる
ディバイン・アッパー	140億円	「グラビティ・ゼロ」開発後	「ディバイン・アッパー」が使用可能になる	「グラビティ・ゼロ」の強化版。しゃがみ状態から必殺パンチを繰り出す
ギガンティック・ブースター	220億円		「ギガンティック・ブースター」が使用可能になる	高速移動用ブースター。背中のブースターからファイアエレメントを噴射して高速移動を可能にする
メテオ・ダイブ	250億円		「メテオ・ダイブ」が使用可能になる	空中に飛び上がり、超破壊力の急降下キックを繰り出す
エンジェリック・フォール	500億円	「メテオ・ダイブ」開発後	「エンジェリック・フォール」が使用可能になる	「メテオ・ダイブ」の強化版。臨界出力で放つ最強の急降下キックを繰り出す

■ ライオール

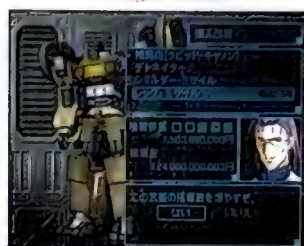
パーツ名	金額	改造条件	効果	コメント
グラビティ・ゼロ	90億円		「グラビティ・ゼロ」が使用可能になる	しゃがみ状態から投げ技を繰り出し、空中に相手を浮かせる
ギガンティック・ブーメラン	180億円		「ギガンティック・ブーメラン」が使用可能になる	巨大なブーメラン。威力はそれほどでもないが、消費エネルギーが少なく、何度も使うことができる。
ディバイン・レーザー	300億円		「ディバイン・レーザー」が使用可能になる	「ノヴァ・レーザー」を極限まで強化する。強力な高次元レーザー砲。
滅毘(ほろび)	500億円	初期選択機人でライオールを選び、第40話「神の滅ぶ日」をクリアする	「滅毘」が使用可能になる	あらゆる物質を消滅させるライオール最強最後の技。神薙を装備しているときにしか使えない

■ グラング

パーツ名	金額	改造条件	効果	コメント
40mm機関砲	75億円		バルカン砲のダメージが増加する	「30mm機関砲」を大口径のものに換装する
50mm機関砲	150億円	「40mm機関砲」改造後	バルカン砲のダメージが増加する	「40mm機関砲」を大口径のものに換装する
グラビティ・ゼロ	90億円		「グラビティ・ゼロ」が使用可能になる	しゃがみ状態から投げ技を繰り出し、空中に相手を浮かせる
全弾発射	280億円		「全弾発射」が使用可能になる	グラング最強の技。最大出力で全武装を同時発射する
ガイア・アックス	160億円		「ガイア・アックス」が使用可能になる	両手に持っている巨大な斧を投げて相手を爆砕する
アイアン・タスク	330億円	初期選択機人でグラングを選び、第40話「神の滅ぶ日」をクリアする	「アイアン・タスク」が使用可能になる	超破壊力のアッパー。神壊モード中しか使えない

弾数・装甲

パーツ名	ロボット名	改造金額	効果	搭載弾数
ヴァヴェル・ミ①イル	ヴ②ェル	50億→55億→60億③億→70億	ヴァヴェル・ミサイル④載数+1	2(⑤2)

【表の見方】
①パーツ名：機人が改造できるパーツの名前
②ロボット名：技を装備している機人の名前
③改造金額：改造に必要な金額
右にいくほど改造段階が上がり、最大5段階まで改造できる。
④効果：改造したときの効果
⑤初期搭載弾数：機人が搭載している初期弾数
カッコ内は武装(技)を使用するときに発射する弾数を表している。

←金額は改造するごとに5億ずつ高くなる。特別報酬をもらったら改造するぐらいでいいだろう。

パーツ名	ロボット名	改造金額	効果	初期搭載弾数
ヴァヴェル・ミサイル	ヴァヴェル	50億→55億→60億→65億→70億	「ヴァヴェル・ミサイル」の搭載数+2	4(発射2)
パイロ・バーナー	ヴァヴェル	50億→55億→60億→65億→70億	「パイロ・バーナー」の弾数+50	150(発射50)
スカイ・トーピドー	ライオール	50億→55億→60億→65億→70億	「スカイ・トーピドー」の搭載数+1	2(発射1)
エアリアル・ミサイル	ライオール	50億→55億→60億→65億→70億	「エアリアル・ミサイル」の搭載数+2	4(発射2)
機関砲	グラング	30億→35億→40億→45億→50億	変化なし(新兵器開発で増加)	※1
デトネイター	グラング	50億→55億→60億→65億→70億	「デトネイター」の搭載数+1	1(発射数1)
ショルダー・ミサイル	グラング	50億→55億→60億→65億→70億	「ショルダー・ミサイル」の搭載数+2	4(発射数2)
レッグ・ミサイル	グラング	60億→65億→70億→75億→80億	「レッグ・ミサイル」の搭載数+6	6(発射数6)
装甲強化	ヴァヴェル ライオール グラング	50億→100億→150億→200億→250億	機人の耐久力を増やす。1回改造するごとに+80。最大で5段階まで改造可能	–

耐久力

■ 各ロボットの耐久力

ロボット名	耐久力	登場話数
ヴァヴェ①	②	なし ③

■ その他の対象物の耐久力

対象物	耐久力	登場話数
ビル(特④	30⑤	3、12、2⑥、51

【表の見方】
①ロボット名：ロボットの名前
②耐久力：各モードで使用したときの耐久力の初期値
③登場話数：ストーリーモードで敵として登場する話数
④対象物：対象となる建物や乗り物など
⑤耐久力：ストーリーモードで登場したときの耐久力
⑥登場話数：ストーリーモードで登場する話数

←耐久力は機動力が低いグラングやハーリアーが高く、逆にライオールやセンチュリオンは低い。

■ 各ロボットの耐久力

ロボット名	耐久力	登場話数
ヴァヴェル	1000	なし
ライオール	900	なし
グラング	1100	なし
レイバラー	1000	1、3、6、8、15A、15B、17、18A、23、24、27、28、45、46、52
ドリル・レイバラー	1100	5、21、32
ファイア・レイバラー	1000	10、14、30、48
サイレン	1000	29
ハーリアー	1250	7、9、13、16、26、33、44、51
ハーリアー2	1400	16、22、49
サイクロン・ハーリアー	1100	11、20
ガーディアン	1000	40
センチュリオン	1100	18B、19A、19B、25、31、36、37、38、43
幻神フォー	1250	42
暗黒神ブロウ	1250	50
風神フーガ	1300	47
岩鎧神バロウ	1300	41
終末兵器アスモダイ	1500	53
宇宙生物ダンタリオン	1100	39
ヴァルドル	1000	35

■ そのほかの対象物の耐久力

対象物	耐久力	登場話数
ビル(特大)	300	3、12、26、39、51
ビル(大)	150~170	6、17、31、42、53
ビル(中)	80~140	4、14、21、34、46
ビル(小)	40~70	5、10、27、37、44
民家	3	1、11、25、38、50
車	3	2、13、25、39、48
ヴォルガーラシップ	300	49
軍用ヘリ	20	46
戦車	20	6、7、10、13、39
ターゲットポール	300	12
妨害電波発生装置	3	28、30
BNN中継車	15	44
BNNヘリ	15	43、51
サテライト・マシン	6	26、42
そのほか	20	1、11、25、38、50

※登場話数が多い対象物は一部の話数のみを記載。
耐久力はあくまで目安であり、ミッションによっては異なったり、接触回数で壊れたりすることがあります。

※1：30mm機関砲…1400、40mm機関砲…1600、50mm機関砲…1800。発射数は一律200。

特別報酬

賞名	金額	獲得条件	マップ	獲得できる話数
教育強		千丈高校を防衛	千④街	1、4、5、10、11、16、20⑤1、22、24、25、27、28、

【表の見方】
①賞名：特別報酬がもらえる賞の名前
②金額：賞を獲得したときにもらえる金額
③獲得条件：特別報酬を獲得するのに必要な条件
　ミッションクリア時に建物が倒壊していなければ獲得できる。
④マップ：特別報酬が獲得できるマップの名前
⑤獲得できる話数：特別報酬がもらえる話数

←千丈新都心ならすべての賞をとるだけで、50億もの資金がもらえるのだ。

賞名	金額	獲得条件	マップ	獲得できる話数
教育強化賞	5億	千丈第一高校を防衛する	千丈市街	10、11、16、20、21、22、24、25、27、28、30、31、32、38、42、45、46
三咲重工賞	10億	三咲重工本社ビルを防衛する	千丈新都心	8、13、14、15A、17、19A、19B、23、26、29、39、40、44、47、48、51
三咲重工工場賞	10億	三咲重工第一工場を防衛する	千丈新都心	
千丈市長賞	10億	千丈市庁を防衛する	千丈新都心	
赤翼十字賞	20億	千丈病院を防衛する	千丈新都心	
展望台防衛賞	10億	展望台を防衛する	千丈港	9、43、49
BNN感謝賞	10億	BNN千丈放送局を防衛する	千丈港	

対戦

■ 敵ロボットの使用条件

敵名	条件
ヴァヴェル①	最初から②

■ 対戦マップ使用条件

マップ名	使用条件
ローマ③	最初から使用可④

【表の見方】
①ロボット名：VSモードで使用できるロボットの名前
②使用条件：VSモードでロボットを使用するための条件
　ストーリーモードをクリアしていくと使用可能になる。
③マップ名：VSモードで使用できるマップの名前
④使用条件：VSモードでマップを使用するための条件
　ストーリーモードをクリアしていくと使用可能になる。

←ストーリーモードを一度クリアすれば、ほとんどの敵とマップが使える。

■ 機人&敵ロボットの使用条件

敵名	条件
ヴァヴェル	最初から
ライオール	最初から
グラング	最初から
レイバラー	最初から
ドリル・レイバラー	第5話をクリア
ファイア・レイバラー	第10話をクリア
サイレン	第29話をクリア
ハーリアー	第7話をクリア
ハーリアー2	第16話をクリア
サイクロン・ハーリアー	第11話をクリア

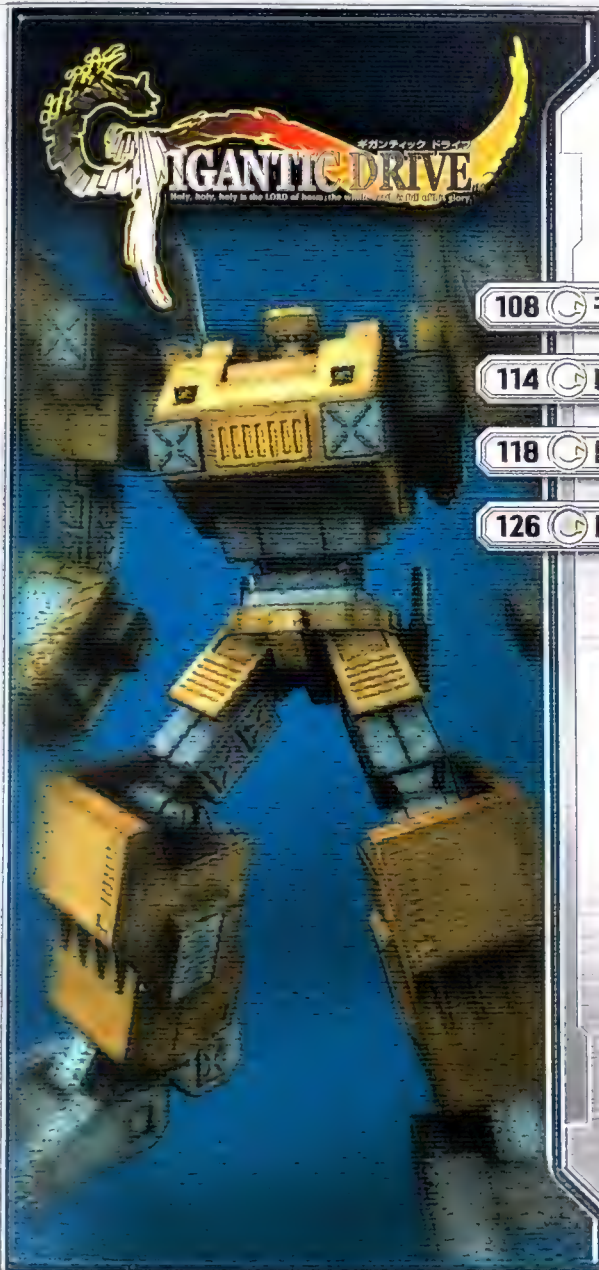
敵名	条件
ガーディアン	第40話をクリア
センチュリオン	第19話(※1)をクリア
幻神フォー	第42話をクリア
暗黒神ブロゥ	第50話クリア後
風神フーガ	第47話をクリア
岩窟神バロウ	第41話をクリア
終末兵器アスモダイ	第53話(※2)をクリア
宇宙生物ダンタリオン	第39話をクリア
ヴァルドル	第53話(※2)をクリア

※1　第19話は「センチュリオン」、「ただ一つ完全なる機人(後編)」のどちらでも可。
※2　主人公が直人or涼の場合はアスモダイ、主人公が結衣の場合はヴァルドルが使用可能。

■ 対戦マップ使用条件

マップ名	使用条件
ローマ	最初から使用可能
千丈市街	最初から使用可能
千丈新都心	最初から使用可能
東京	第3話クリア後から使用可能

マップ名	使用条件
千丈港	第6話クリア後から使用可能
千早山	第33話クリア後から使用可能
ヴォルガーラ占領区	第50話クリア後から使用可能

特別企画&設定資料

108 千文ウォーカー

114 裏ギガン

118 設定資料

126 開発者インタビュー

SPECIAL INFORMATION

特別企画編

このページからは、ゲーム攻略とは一風変わったネタを紹介していく。普通に機人を操作してストーリーモードを進める以外にも、さまざまな遊び方ができるのが「ギガンティックドライブ」の特徴。「裏ギガンティック」ともいえるネタの数々を堪能あれ！

千丈ウォーカー

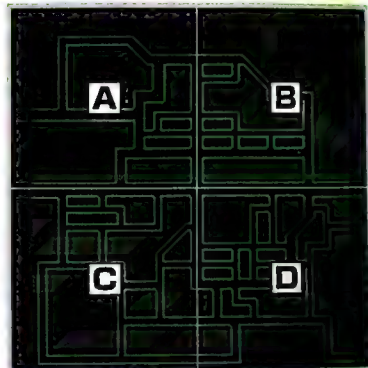
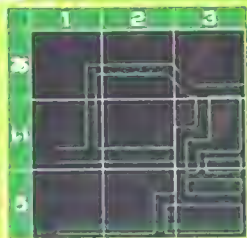
千丈市に存在する建物や広告などを、とことん紹介。細かく作り込まれた街並みを堪能しよう。

>>>千丈市街

緑に囲まれた閑静な住宅街

南千丈駅を中心に広がる市街地マップ。駅の周りはさまざまな店舗やビルが建ち並び、さらにその周りには住宅街が広がっている。郊外には大きなスーパーや高校もあり、緑も豊富と、環境は申しぶんなし。あとは、ヴォルガーラさえ出現しなければいうことなし!?

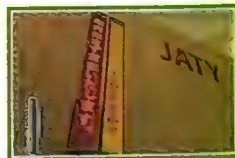
⬆このマップの特徴は住宅街。家のひとつひとつがしっかりと作り込まれており、ベランダに立つことも可能だ。

A 地区

この地区にある建物

- JATY
- ブルノーズ・ジャパンビル
- T-PHONE
- プライス
- BURGER Q
- めるかーと
- 南千丈駅

い-1 JATY

郊外にある5階建ての巨大スーパー。広い駐車場があるが、車は1台も駐車しておらず、人の気配が感じられない。また、デパートの定番である、屋上のゲームコーナーがないのも寂しいかぎり。ひょっとして、休業中なのだろうか……？

⬆建物の壁には「JATY」の文字。読み方は「ジャティ」が正解……？

⬆年内無休で営業し、ポイントカードのサービスをしているようだ。

う-2 めるかーと

千丈市に点在しているコンビニエンスストア。"めるかーと"とは、イタリア語でマーケットを指す。日本語的には青空市場といったところ。酒、たばこ、おでん、ソフトクリーム（150円）、宅急便サービス、チケット販売などを取り扱っている。

⬆「めるかーと」は、千丈市街だけでなく、さまざまな場所で目にする。

⬆窓には「千丈茶」なる商品のポスターが張ってある。千丈の特産品？

い-3 ブルノーズ・ジャパンビル

⬆ブルノーズといえば、エレンの親が経営する会社。日本支社のようだ。

い-3 T-PHONE

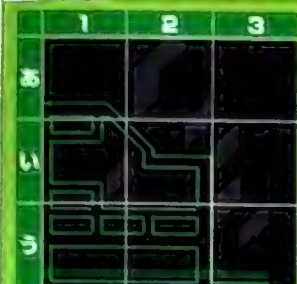
⬆携帯ショップ。Tの頭文字が何を表しているのかは、まったく不明だ。

う-3 BURGER Q

⬆ハンバーガーショップ。店名は、バーベキューにかけたダジャレ？

う-3 プライス

⬆名前から察するに、金融関係のビルだと思われるが詳細は不明。

B地区

この地区にある建物

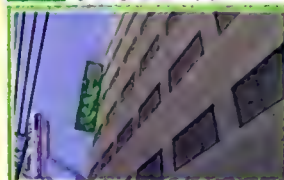
- 不動産
- ギグス・コンフォートタワー
- 本 BOOK
- うまうまレイン
- DRUG STORE
- 矢尾屋
- PHOTO 30
- 大田原商事
- VIDEO NOU VELLE
- A レンタカー

い-2 ギグス・コンフォートタワー

⬆千丈市街で一番高い、高層マンション。ベランダからの景色は最高！

う-1 矢尾屋

⬆奈々穂がバイトしていた青果店。店主のおじさんは親切ないい人だ。

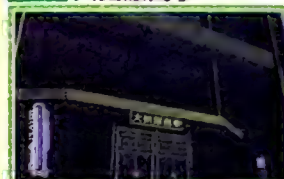
う-1 うまうまレイン

⬆名前から察するに、これも金融関係のビルだろう。ほのぼのレ○ク？

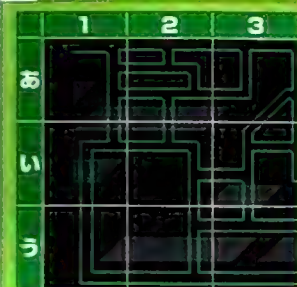
う-1 DRUG STORE

⬆その名のとおり、ドラッグストア。無機質な店の造りがいかにも薬局だ。

う-1 VIDEO NOU VELLE

⬆レンタルビデオショップ。新作入荷の旗がいつも立っている。

う-3 大田原商事

⬆悪名高き黒いビル。屋上には鬼の顔をかたどったシャチホコがある。

C地区

この地区にある建物

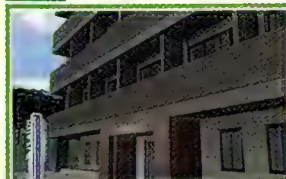
- パンダ・ベーカリー
- イースト・スクエア・ピレス
- おばあちゃんの家
- 千丈第一高校
- めるかーと

あ-2 パンダ・ベーカリー

三角形の屋根が印象的なパン屋さん。奈々穂のバイト先として、イベントにも絡んでくる重要な建物だ。入口付近には看板がぶら下がっており、そこにはパンダのかわいらしいイラストが描かれている。ドアの横にある立て看板にも注目しよう。

⬆いかにもパン屋らしい建物。屋根の煙突には、体の半分だけ入れる。

⬆立て看板には、メニューが書いてある。フランスパンが200円……？

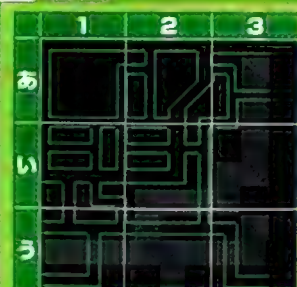
あ-3 イースト・スクエア・ピレス

⬆8階建ての高級マンション。パレスではなくピレスなのがポイント。

い-3 おばあちゃんの家

⬆奈々穂のおばあちゃんの家。第1話で全壊するが、すぐに復活する。

い-1 千丈第一高校

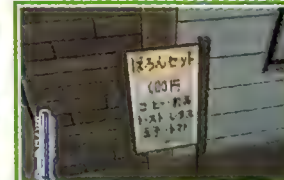
⬆主人公や奈々穂が通う高校。校舎の時計は常に12時を指している。

D地区

この地区にある建物

- 文明保全財団
- アイマール千丈ヒルズ
- Coffee House（喫茶店）ばろん
- 月岡家
- 梔子荘

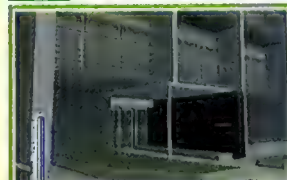
あ-2 Coffee House（喫茶店）ばろん

奈々穂がバイトしている喫茶店。パンダ・ベーカリーと同じく、イベントに絡む重要な建物だ。駐車場が設置されていて、いつも車が2台止まっている。入口の横には、メニューが書かれた立て看板が置いてある。興味がある人はチェックしてみては？

⬆三角屋根や車など、非常に覚えやすい建物。看板のデザインも注目だ。

⬆コーヒーやトーストなどをセットにした「ばろんセット」は600円。

あ-2 梔子荘

⬆奈々穂が住むことになるアパート。"梔子"は「くちなし」と読む。

あ-2 アイマール千丈ヒルズ

⬆薫子が住んでいるマンション。何号室に住んでいるのかは不明。

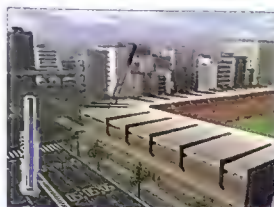
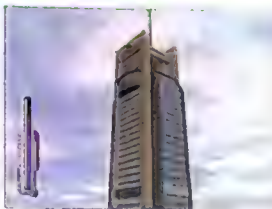
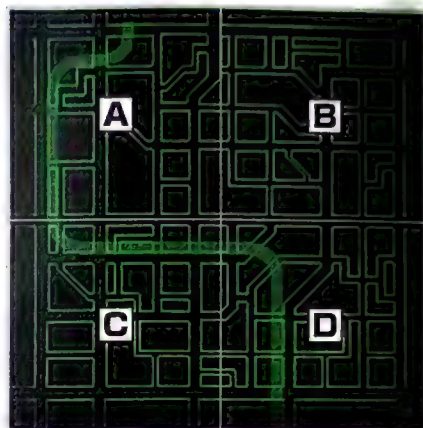
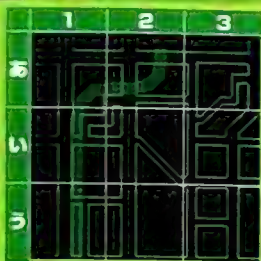
い-3 月岡家

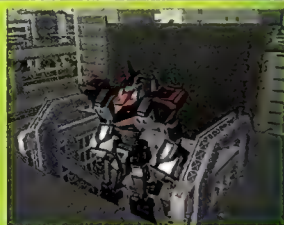
⬆純和風の造りが印象的な主人公の家。なかなか威厳のある建物だ。

千丈新都心

オフィスビルが立ち並ぶ近代都市

西千丈駅を中心に広がる、近代都市。世界的な巨大企業、三咲重工をはじめ、イベントにかかわる重要な建物が多いのが特徴だ。また、新都心というだけあって、千丈市街に比べても会社や広告の数が非常に多い。普通に歩き回るだけでも、いろいろな発見ができる街といえるだろう。

➡このマップで一番高い建物は三咲重工本社ビル。屋上から街を一望できる。

⬅オフィスビルだけでなく、スタジアムやテニスコートなどもある。

A 地区

この地区にある建物

- 明朗信金
- BURGER Q
- PHOTO 30
- GREEN SERVICE
- うまうまレイン
- 不動産
- 本 BOOK
- Coffee
- 取扱店
- T-PHONE
- VIDEO NOU VELLE
- プライス
- Extro
- 千丈公園テニスセンター
- スタジアム
- 三咲重工本社ビル
- UFO BANK

⬅この地区の特徴は、機人の発進ゲートがあること。位置を把握しておこう。

う-1 千丈公園テニスセンター

表向きはテニスセンターだが、じつはここが、千丈新都心における機人の発進ゲート。ヴォルガーラが現れると、施設全体が扉のように開き、中から機人が現われる。出撃時にテニスコートで汗を流している市民がいたらと思うとちょっと怖い。

⬆事務所らしき建物とテニスコートが2面あり、ナイター設備も万全。

⬆ゲーム中で唯一、破壊することができない建物。かなり特殊な存在だ。

あ-1 明朗信金

⬆その名のとおり銀行のビル。千丈市全体ではあまり目にしない銀行。

う-2 スタジアム

千丈新都心の顔ともいえる競技場。サッカー専用のスタジアムということから考えると、千丈市のサッカー人気はかなり高いことが伺える。なお、ヴォルガーラとの戦闘でこの施設を破壊すると、被害総額が跳ね上がってしまうので注意しよう。

⬆オフィス街に忽然と現われるスタジアム。ホームチームは不明だ。

⬆グラウンド内では、スポンサーの広告が複数確認できるぞ。

い-3 GREEN SERVICE

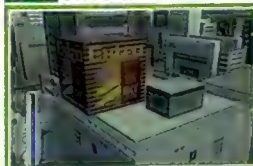
⬆会社名から察するに、清掃業社か探偵会社のどちらかだろう。

い-3 取扱店

⬆取扱店という旗だけが置いてある謎のビル。事件の香りは……しない。

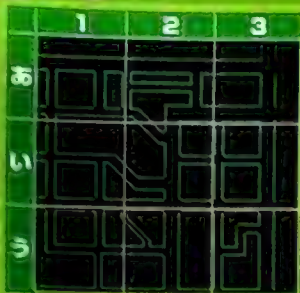
い-3 UFO BANK

⬆千丈新都心でよく見かける銀行。UFOが何の略なのか気になる。

う-3 Extro

⬆缶コーヒーの広告。シンプルすぎる缶のデザインが好評らしい。

う-3 三咲重工本社ビル

⬆千丈新都心のシンボルともいえる、三咲重工の超高層ビルディングだ。

B地区

この地区にある建物

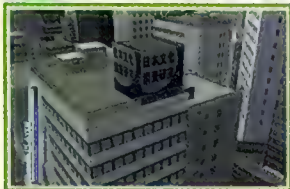
- BOOK SHOP
- 日本文化調査研究所
- Luxury Style
- どんぶりBar
- 名品市場
- うまうましレイン
- Coffee
- GREATE MIRAI FLAVOR
- 本 BOOK
- SPADE ONE
- T-PHONE
- 千丈病院
- 三咲重工第一工場

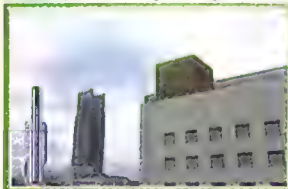
う-2 千丈病院

千丈市が誇る巨大な病院。13階建てという不吉な構造も、ある意味この街にはふさわしい。なお、正面入口のほかに裏側にも入口があり、ここに入ると一気に正面入口に移動することができる。戦闘などで、有効に利用したいところだ。

↑総合(!?)病院だけあって立派。ヴォルガーラにも人気がある。

↑正面入口のほかに急患専用の入口もある。救急車は見当たらないが…。

あ-1 日本文化調査研究所

↑その名のとおり、日本の文化を研究している、あやしい施設。

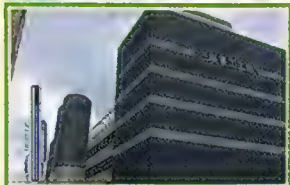
あ-2 Luxury Style

↑直訳すれば、贅沢様式。結局、どんな会社なのかはよくわからず。

い-1 どんぶりBar

↑どんぶりとBARが融合した新感覚の飲食店……、という噂。

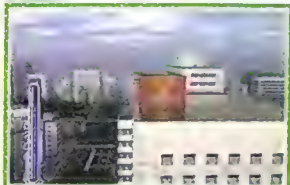
い-2 名品市場

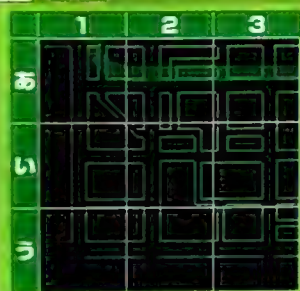
↑名品を取り扱う市場のようだが、詳細は不明。外には自販機がある。

う-1 三咲重工第一工場

↑三咲重工の工場。第二工場がどこにあるのかは、よくわからず。

う-1 GREATE MIRAI FLAVOR

↑名前から察するに、食品を扱う会社とみたが、どうだろうか？

う-2 SPADE ONE

↑名前のみで、どんな会社かは不明。イメージは銀行といった感じだが…。

C地区

この地区にある建物

- BURGER Q
- プライス
- うまうましレイン
- 不動産
- DRUG STORE
- ？？？
- BOOK SHOP
- VIDEO NOU VELLE
- 薬局
- 大日本運送株式会社
- ツキオカ・インダストリー
- Coffee
- FILLING GAS
- らあめん大将
- 千丈市庁

←千丈市庁は、防衛賞の対象になっている建物。第14話では火災にも見舞われる。

あ-2 ？？？

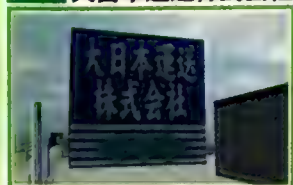
名前がよくわからないコンビニエンスストア。ゴミ箱、公衆電話は、コンビニによくある設備だが、自動販売機が置いてあるのは少々意外。なお、中に入ろうとすると、なぜか屋上に出てしまうニクイ作りになっている。中はどうなっているのか？

↑このコンビニの名前は？　かろうじて「L」と読むことができるが…。

↑ゴミ箱は、分別できるように3種類に分けられている。芸が細かい。

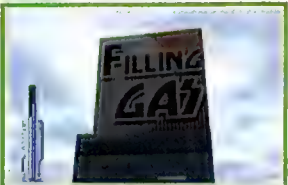
あ-2 薬局

↑非常にわかりやすいストレートな名前の薬局。流行っているのか？

い-1 大日本運送株式会社

↑その名のとおりの運送会社。名前からすると大規模な会社のようだ。

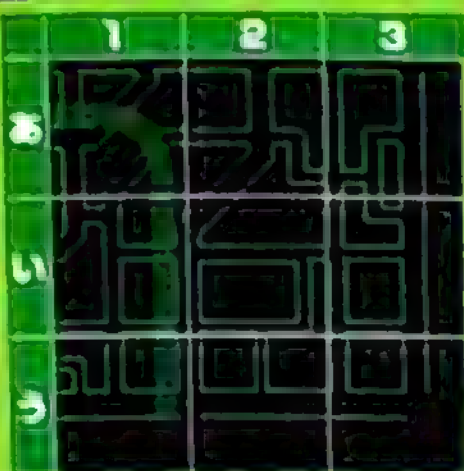
い-2 ツキオカ・インダストリー

↑破産したはずの主人公の会社。現在は活動を停止しているはずだが？

い-3 FILLING GAS

↑名前を考慮するに、石油を取り扱っている会社と思われる。

い-3 らあめん大将

↑千丈市唯一のラーメン屋。連日、行列ができるほどの人気らしい？

D 地区

この地区にある建物
- Natural Creation
- 薬局
- UFO BANK
- 本 BOOK
- VIDEO NOU VELLE
- 第一山田ビルディング
- Shiny Sky!
- 避難誘導隊本部

い－2 避難誘導隊本部

避難市民を安全な地へと誘導する組織の本部。エレンもこの組織に所属している。建物の上部にはバルコニーがあり、1階の入口から入るとバルコニーに移動できる。なお、屋上に立っている2本のアンテナには、乗ることができないので注意。

↑イベントによっては、破壊するとゲームオーバーになることもある。

↑屋上のバルコニーは見通しがいいので、戦闘時にうまく利用しよう。

あ－1 Natural Creation

↑直訳すると自然の創造。何を作っている会社なのかは不明だ。

い－1 第一山田ビルディング

↑山田さんが所有するビル。第二ビルディングは見当たらない。

い－3 Shiny Sky!

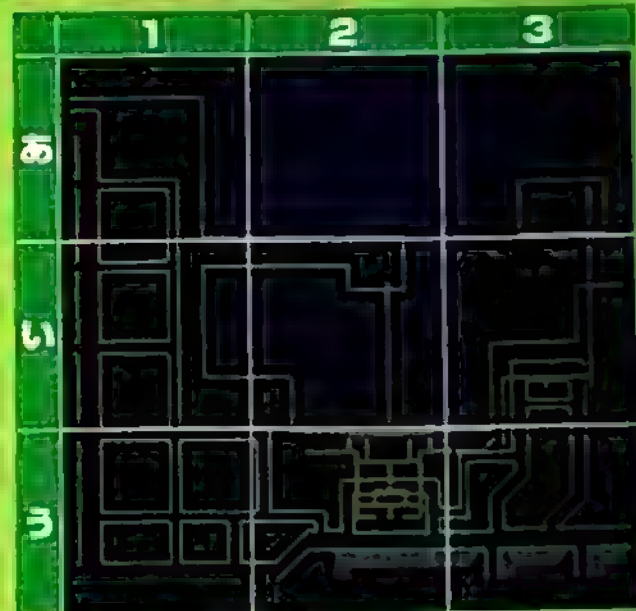
↑シャンプーの広告。なめらかな指どおりを実現するとかしないとか。

千丈港

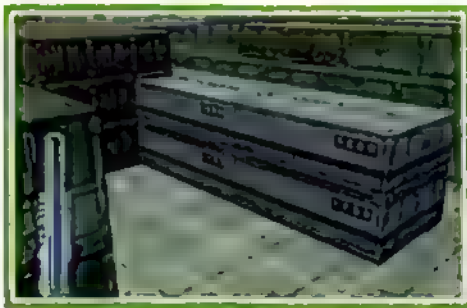
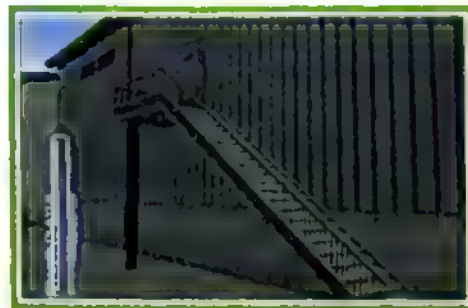
広大な海が印象的な千丈市の名物スポット

半分近くが海で占められた千丈港マップ。この地域の目玉は、やはりなんといっても千丈タワー（展望台）。ヴォルガーラとの戦いを中継しているTV局も、この千丈港を本拠地にしている。東側には、三咲海運のコンテナ群が多数置いてあるのが特徴。

➡波打ち際では、ちゃんと打ち寄せる波の音が聞こえてくるのだ。

⬅港の北西あたりには、高層マンションとオフィスビルが立ち並んでいる。

このマップにある建物
- BNN千丈放送局
- SENJYO TOWER（展望台）
- コンテナ群
- クレーン

い－1 コンテナ群

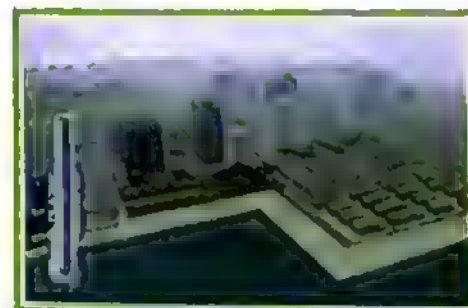
千丈港の東側一帯には、倉庫とコンテナが多数存在する。コンテナをよく観察してみると、三咲運輸、千丈急便、株式会社千丈商事などの会社名を確認することができる。興味のある人は、いろいろ調べてみるといいかもしれない。

↑コンテナは全部で3種類あり、それぞれ会社名が記されている。

↑倉庫の入口へと続く階段があるが、残念ながら中には入れない。

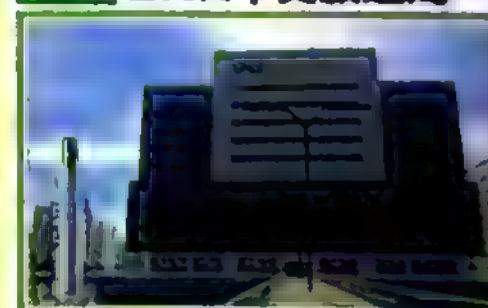
あ－1 クレーン

↑クレーンが持ち上げているコンテナでは、三咲海運の名を確認できる。

い－2 SENJYO TOWER（展望台）

千丈港のシンボルといえば、この千丈タワー。入口から入れば、最上階の展望台へと自動的に移動可能だ。展望台からは、千丈港を一望でき、戦闘時に利用すればとても戦いやすくなる。なお、タワーの上部にある巨大なアンテナには乗れない。

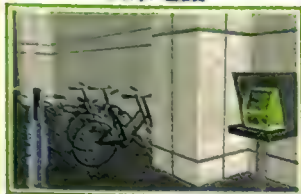
↑ゲーム中でもかなり高い部類に入る建物。入口から展望台へ行ける。

↑展望台からの景色は千丈港を一望できて、非常に気持ちがいい。

う－2 BNN千丈放送局

↑千丈市の様子を中継している放送局。破壊されても中継はやめない。

その他のオブジェ&広告

千丈市を演出するオブジェに注目

千丈市をよく観察すると、建物や広告以外にもいろいろな物が設置されている。このコーナーでは、そんなオブジェなどを細かく紹介していこう。街を歩いてみれば、下に挙げてあるもの以外にも、いろいろな発見ができるはず。気になる部分を見つけたら、視点を切り替えて細かく調べてみよう。思わぬ発見があるかもしれないぞ。

公衆電話

⬆コンビニや駅前にある。色やデザインは実在のものとほぼ変わらず。

自動販売機

⬆タバコと飲料水の2種類。商品の銘柄はデザインでなんとなくわかる?

自転車

⬆色はもちろん、ハンドルの形もそれぞれ微妙に違うことに注目!

バス停

⬆主に駅前に設置してある。南千丈行きのバス停がほとんどだ。

道路標識

⬆止まれや駐車禁止など、その種類はさまざま。いろいろ探してみよう。

ベンチ

⬆千丈新都心の公園には、よく見るとベンチが置いてあるのだ。

駅前のオブジェ

⬆千丈市街の駅前には、白いオブジェが並んでいる。芸術作品?

ビニールハウス

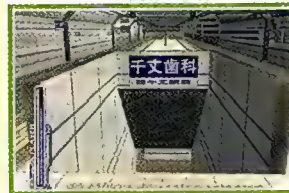
⬆千丈市街の南東にある、ゲーム中で唯一のビニールハウス。激レア!

米屋の広告

⬆西千丈駅のホームにある広告。玄米志向というキャッチがナイス。

大千丈予備校

⬆同じく西千丈駅の広告。駅から徒歩1分の場所にあるらしいが……。

千丈歯科

⬆西千丈駅の広告。駅前にあるらしいが、どこにあるのかよくわからず。

SENJYO WHITECITY

⬆南千丈駅の広告。住宅街としての環境のよさをウリにしているようだ。

千丈市民たち

千丈市民たちをクローズアップ!

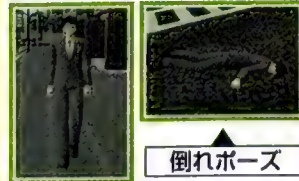
このコーナーでは、ヴォルガーラの襲撃を受け、ことあるごとに逃げまわっている千丈市民をクローズアップする。市民には、街を歩いている通行人と悲鳴を上げながら逃げまどう避難市民の2つのタイプがある。この2タイプは、下の市民A~Dの4種類で構成されており、外見はもちろんのこと、倒れたときのポーズなども違う。

市民A

▲倒れポーズ

三宅弘治(38歳、仮名)

グレーのスーツを着た中年サラリーマン。自宅は南千丈にある。たまに営業をさぼって、公園周辺をうろついてたりするらしい。最近、頭髪の薄さが気になっている。

市民B

▲倒れポーズ

佐々木忠志(24歳、仮名)

若手サラリーマン。最近、やっと仕事の楽しさがわかってきた。将来を約束した彼女もいて、モチベーションは非常に高い。今日も早歩きで、得意先へと向かう。

市民C

▲倒れポーズ

田中伸太郎(19歳、仮名)

シャツとジーンズというラフな格好の予備校生。サボリぐせがあり、昼間から目的もなく街をぶらついている。趣味はサッカー観戦で、らあめん大将の常連でもある。

市民D

▲倒れポーズ

小島恵津子(21歳、仮名)

今年入社したばかりの、新人OL。美人で物腰も上品なため、入社当時から社内の注目の的となっている。最近の悩みのタネは、上司のセクハラと同僚OLの嫌がらせ。

裏ギガン

ここからは『ギガンティック ドライブ』で可能な、ちょっとイリーガルなプレイを紹介しよう。

>>> 主人公で遊ぶ

千丈市民をいじってみよう

千丈市の街並みを歩いたり、走ったりしている市民たち。彼らをいろいろといじれば、さまざまな笑える状況を作り出すことができるのだ。

通行人

⬆何度倒れても一定時間で立ち上がる。

避難市民

⬆走る人々。一定時間経つと消える。

サブキャラクター

⬆攻撃を受けすぎると倒れて行動不能に。

FILE 01　ウラギガン　シュジンコウデアソブ

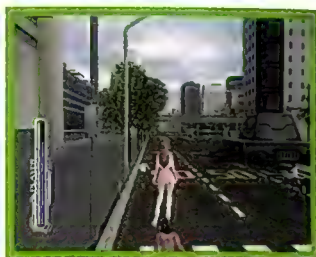
グレネードで吹っ飛ばす

グレネードを市民に向かって投げると、天高く吹っ飛び、道に倒れる。ただし死ぬわけではなく、一定時間が経つとゾンビのように復活するのだ。市民で遊ぶときは、このグレネードが基本となる。

⬆避難市民を見かけたら、迷わずにグレネードで吹っ飛ばせ！

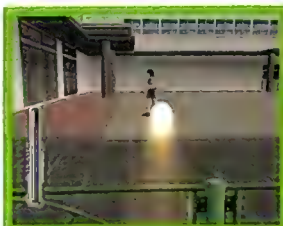
FILE 02　ウラギガン　シュジンコウデアソブ

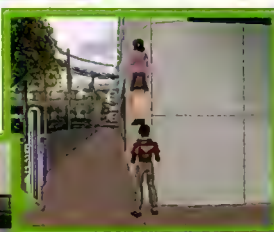
市民の頭に乗る

市民やサブキャラの頭の上に乗るという荒技。上に乗れば、自分が移動しなくとも勝手に主人公を運んでくれる。ただし、主人公の行きたい場所へ進んでくれるとはかぎらないのは、ご愛嬌だ。

⬆ジャンプを使ってうまく上に乗り、満足感に浸ろうではないか。

FILE 03　ウラギガン　シュジンコウデアソブ

市民を頭に乗せる

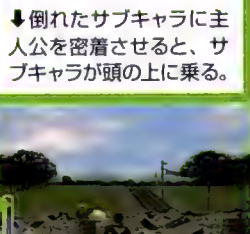
歩く通行人を頭の上に乗せるという、超高等テクニック。まず、グレネードを使って通行人を吹っ飛ばし、民家などの低い建物の上に乗せる。しばらくすると建物の上の通行人が歩き出して建物の上から落ちてくるので、それを主人公の頭でキャッチするのだ。難易度は非常に高いが、ぜひ試してみてほしい。

⬆手ごろな建物を選んだら、グレネードの爆発で通行人をその建物の上に乗せる。

⬇上に乗ったのを確認したら、その建物の下で主人公を待機させる。

⬆落ちてきた通行人を頭でキャッチ！ その後は主人公を操作して状態を維持せよ。

FILE 04　ウラギガン　シュジンコウデアソブ

サブキャラクターを頭に乗せる

サブキャラクターを主人公の頭に乗せる技。市民の場合とは違い、こちらはそれほど難しくない。まずサブキャラを攻撃し、倒れて動けない状態にする。そして、民家のまわりにある塀にサブキャラを乗せ、主人公を密着させよう。うまくいけば、主人公の頭の上にサブキャラを乗せることができるはずだ。

⬆行動不能になったサブキャラを、グレネードで民家の塀の上にうまく乗せよう。

⬇倒れたサブキャラに主人公を密着させると、サブキャラが頭の上に乗る。

⬆このまま走ることも可能だが、ジャンプはできない。見た目はかなりシュールだ。

FILE 05
ウラギガン
シュジンコウデアソブ

市民を1カ所に集めてみる

千丈新都心の機人出撃ポイント「千丈公園テニスセンター」は、破壊不可能な金網に囲まれている。これを利用すれば、街中の通行人をこの施設に集めることが可能。通行人はグレネードで運ぼう。

⬆集め続けると、虫取りカゴ状態に。ちょっとした狩猟気分を味わえるぞ。

FILE 06
ウラギガン
シュジンコウデアソブ

対戦相手の頭に乗る

対戦モードでは、相手の人間キャラの頭にも乗ることができる。下の人間はジャンプの高さが極端に低くなり、行動範囲が一気に狭まるので、嫌がられること必至。対戦での駆け引きに使ってみては？

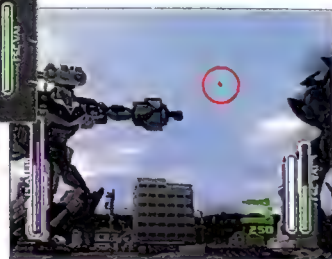
⬆上の相手を落とすには、グレネードでの自爆が手っとり早いが……。

機人で遊ぶ

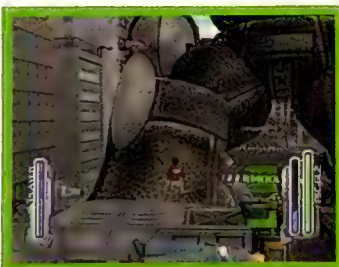
機人ならではの豪快な爆笑技に注目

機人にしかできない小技は、主人公に比べて意外と少ないのが玉にキズ。しかし、どれも見た目に豪快なものばかりなので、試す価値は十分にあるといえるだろう。下で紹介しているネタのほかにも、斜面や段差などの場所を歩くことで、機人がいきなりコケて倒れたりと、なかなかおもしろいアクションを見ることができる。

⬅機人は、避難用車両だけでなく、パトカーや市民までもつかめてしまう。

➡エレンをつかんだら、ヴォルガーラに投げつけろ! 奈々穂でも全然OKだ!!

FILE 07
ウラギガン
キジンデアソブ

市民の群れに突っ込む

グラングのフォートレス・モードで避難市民の群れに突っ込んでみよう。まれに吹き飛んだ市民がグラングの上に乗ることがあるぞ。市民たちの豪快な吹き飛びっぷりも注目してほしいポイントだ。

⬆狙い目は、第7話の戦闘開始直後。華麗に吹き飛ぶ市民たちに拍手!

FILE 08
ウラギガン
キジンデアソブ

ビルの上にジャンプ

ライオールの高いジャンプ力を活かせば、高層ビルの上にも飛び乗ることができる。この状態で、フォートレス・モードに変形すれば、通常時よりもさらに空高く飛行することができるのだ。

⬆距離と角度を計算してジャンプすれば、ビルの上にも乗れる!

FILE 09
ウラギガン
キジンデアソブ

パトカーを1カ所に集める

街中を走り回っているパトカーを、機人を使って1カ所に集める遊び。まずはグレネードでパトカーを破壊して、動きを止める。その後、機人でそのパトカーをつかみ、集める場所に運ぶのだ。街中には、15台近くのパトカーが走っているだけに、すべて集めた図はまさに圧巻だ。ぜひ、一度試してほしい。

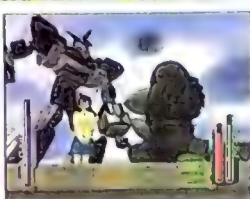
⬆まずは、破壊されたパトカーを機人でつかみ、集める場所まで運ぶのだ。

⬇集める場所を決めたら、そこにパトカーを置く。これを繰り返そう。

⬆パトカーで遊ぶ機人の図。パトカーから出る黒い煙も、いくつも集まると強烈だ。

その他いろいろ

そのほかの盲点技を紹介!

特別企画編の最後では、イベント中の出来事や建物に関することなど、さまざまな小ネタを紹介する。簡単なものから根気のいるネタまでをとりそろえてみたので、ぜひ試してほしい。

↑ミッション中などでも、工夫をすればいろいろと遊べる。

FILE 12 ウラギガン リノタイロイロ

ビルの上のシュールな情景

第46話では、ビルにとり残された市民を守るイベントが発生する。このとき、あらかじめ、ビルの上にいる市民の頭に乗っておくと、その状態のまま会話が始まるのだ。不思議な情景はまさに必見！

↑逃げ惑う市民の頭に乗りながら、シリアスな会話。緊迫感が台無し…。

FILE 10 ウラギガン リノタイロイロ

奈々穂がんばります!!

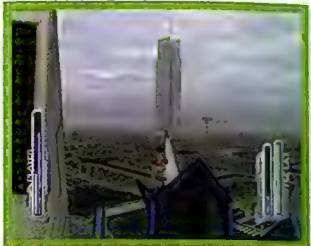
第1話の冒頭のシーンでは、ホームに入る電車にひかれることが可能。うまく誘導すれば、奈々穂だけをひかせることもできる。倒れたまま、普通にしゃべる奈々穂が、かなりシュールだ。

↑一度線路に下りておけば奈々穂がひかれる。

←ひかれても平然としている奈々穂が笑える。

FILE 13 ウラギガン リノタイロイロ

千丈市壊滅!!…眺めのいい場所

千丈新都心にある建物をすべて破壊してみたところ、それにかかった時間は、約1時間半！ 貫通力のある射撃系の攻撃などで効率よく壊せば、さらに時間短縮は可能だ。ぜひ試してみては……？

↑破壊され、焼け野原となった千丈新都心の図。見晴らしのよさは抜群。

FILE 11 ウラギガン リノタイロイロ

社長令嬢ひき逃げ事件!

第22話では、エレンが避難市民の誘導に向かうイベントが発生する。このとき、まれにエレンがパトカーにひかれることがあり、強制的にゲームオーバーになってしまう。交通事故には気をつけよう!

↑勝手にひかれるエレン。敵はヴォルガーラだけじゃなかった!

FILE 14 ウラギガン リノタイロイロ

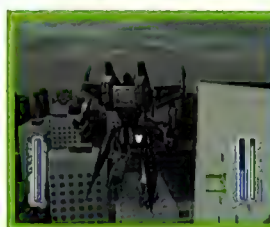
東京地下迷宮

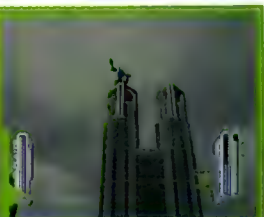
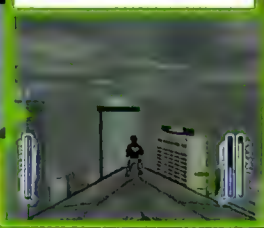
東京マップの一部には、地下通路が存在する。これらは、主にVSモードで隠密行動をとるときに利用できる。ただし地下だけに天井が低く、グレネードを投げると自爆してしまうので注意しよう。

↑身を隠すのに最適な地下通路。うまく利用して戦局を有利に運ぼう。

FILE 15 ウラギガン リノタイロイロ

なぜ登るのか、そこにビルがあるから

ライオールのフォートレス・モードは、移動させると一定の高さに浮き上がる性質を持つ。これを利用すれば、ビルからさらに高いビルへとライオールを移動させることができる（詳しくは右の写真参照）。東京マップでこの技を使えば、超高層ビルの庁舎にも乗れる。難易度は高いが、挑戦する価値はあり!!

↑手ごろなビルにジャンプして、ライオールを乗せたら、フォートレス・モードへ。

↓飛行しながらさらに高いビルを探し、変形してそのビルの上に乗るのだ。

↑これを繰り返せば、庁舎の上にも登れる。達成したときの喜びはひとしおだ!

VSモードで遊ぶ

特設ルールを作ればおもしろさ倍増

VSモードで遊ぶとき、プレイヤー同士でルールを決めておけば、さらに白熱したバトルを楽しむことができる。このページでは、本書がとくにオススメしたい特設ルールを紹介する。

⬆スタートボタンで位置を確認するのは、対戦ではタブー！

FILE 16 ウラギガン タイセンモードアソブ

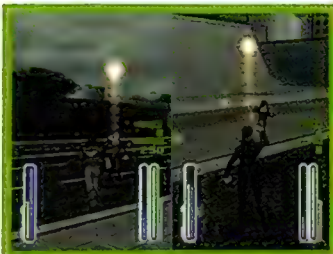
ルール1 つい立てプレイ

通常の対戦は、1つの画面を2分割して行われるため、自分の行動が相手に筒抜けになってしまう。そこで、画面の中央につい立てを付けてみよう。これで隠密行動が可能になり、緊張感が倍増する!!

⬆つい立てで画面を仕切れば、驚くほど戦略性が増す。絶対オススメ！

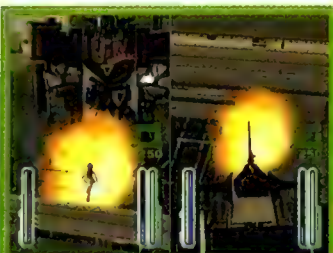
FILE 17 ウラギガン タイセンモードアソブ

ルール2 人間のみプレイ

機人を動かさずに人間のみで戦うルールで、動かない機人を攻撃しても可。ただし、両者の機人が離れすぎていると対戦にならない。機人を両方から見える位置に立たせてから、戦うようにしよう。

⬆機人を地道に攻撃するか、人間を攻撃して一発逆転を狙うか……？

FILE 18 ウラギガン タイセンモードアソブ

ルール3 人間VS機人

機人対人間という形式で戦うルールで、機人はどんな攻撃を仕掛けてもOK。基本的に人間側が不利だが、小さくて小回りの利く人間の利点を活かせば、十分に戦える。スリル満点の攻防を楽しもう。

⬆機人の猛攻を避けるスリルは、このルールでしか味わえないものだ。

FILE 19 ウラギガン タイセンモードアソブ

ルール4 格闘戦オンリープレイ

パンチなどの格闘系の技のみで戦うルール。パンチとガードを使い分けた、対戦相手との駆け引きはなかなか熱いので、ぜひとも一度試してほしい。なお、操作はノーマルモードのほうが楽しめる。

⬆このルールでは、格闘系の技が豊富な岩窟神バロウが有利かも……？

FILE 20 ウラギガン タイセンモードアソブ

ルール5 射撃系オンリープレイ

ビーム砲やバルカンなど、射撃系の攻撃のみを有効にしたルール。相手の位置確認が重要になるため、ぜひ、つい立てプレイと併用して楽しもう。新鮮な駆け引きを味わえること請け合いだ。

⬆このルールでは、エネルギー消費型の射撃が、勝敗のカギを握る。

FILE 21 ウラギガン タイセンモードアソブ

ルール6 ギガンティック・ブースターで対戦

ヴァヴェルのギガンティック・ブースターは、高速移動しながらパンチを放つことができる。ブーストの独特な挙動を制御しつつ行う格闘戦は、通常とはまったく異なる駆け引きが味わえるのだ。

⬆両者ともガードできないのが特徴。すれ違いざまの一撃に賭けろ！

FILE 22 ウラギガン タイセンモードアソブ

ルール7 人間を乗せて対戦

お互いの機人に人間を乗せたまま対戦するルール。先に機人から人間を落としたほうが負け、というルールもおもしろいだろう。人間をかばうカタチでの戦いとなるため、戦術もおのずと変化するはず。

⬆人間は何かと落ちやすいので、慎重な立ち回りが要求される。

SPECIAL INFORMATION

設定資料編

莫大な資料にもとづき、緻密に構成された「ギガンティック ドライブ」の世界。ここでは、物語終盤で明かされる重要情報を含めた設定資料を一挙公開。さらに、川元利浩氏が描いたラフ画やゲーム中では語られない極秘資料を交えて、より世界観を掘り下げていく。

ヴォルガーラ

歴史 機械生命体への進化史

簡易年表

ヴォルガーラ暦 3000年ごろ
母星の温暖化により人口が激減。身体を機械化することで環境変化に対応する。

ヴォルガーラ暦 4000年ごろ
惑星資源が枯渇。資源を求めて宇宙進出を図るため、身体、および脳を完全に機械化する。

ヴォルガーラ暦 10万年ごろ
ヴォルガーラ星系の資源を使い尽くし、他星系への移住を実行。

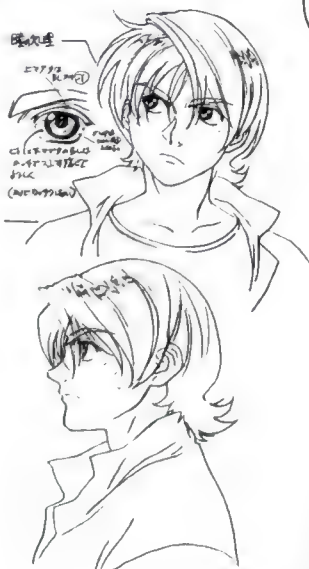
ヴォルガーラ暦 32万5414年
他星系の機械生命体と初コンタクト。激戦のすえ、ヴォルガーラが勝利。

ヴォルガーラ暦 50万年ごろ
人類の住む太陽系に侵入。

彼らヴォルガーラの歴史は、「滅亡の危機」との戦いの連続であった。そもそも、彼らは人類に酷似した肉体を持っていた。しかし、絶滅の危機をくぐり抜けるたびに、彼らの姿は変貌していく。その詳しい過程は、左の年表にまとめたとおりである。有機生命体の限界を知った彼らは、自らの肉体を機械化することで、強じんな生命力と無限に近い寿命、そして強大な戦闘力を得たのである。こうして彼らはネクタルの障壁を突破し、資源を求めて宇宙へと進出していった。やがて、多くの星を滅ぼしたのちに太陽系に到達した彼らは、貴重な資源であるジオライトが眠る地球の侵略を開始したのである。

設定イラストコレクション

月岡 直人

2D・CG用の色指定だけでなく、3D・CGを作るときのためにも背面のエムブレムのデザインまできちんと描き込まれている。キメポーズも似合っている。

月岡 涼

シリアスな表情の一点張り。デザイン初期から「クールな2枚目」というイメージがしっかりと定着していたことがわかる。ハイネックシャツへの細かい指定も見逃せない。

社会「神の秩序」システム

文明の進歩の過程で、ヴォルガーラは至上の価値観を「個体の幸福」から「種全体の繁栄」へと変えた。意思決定者と労働者を完全に分化し、それぞれの目的に合わせた改造、進化をとげた結果、彼らは「昆虫の社会に近い構造を持つ知的生命体」となった。彼らは、この社会構造を「神々の秩序」と呼んでいる。数十万年の時を経て、今だに太古の神話の影響を強く受けているのは、彼らが有機生命体であったなごりなのかもしれない。このシステムにもとづき、彼らは種族すべてが行動をともにする巨大帝国制をやめ、１隻のマザーシップに千人ほどが集まって宇宙各地へ分散していくという、小さな単位へと社会基盤を変えたのである。

ファントム・システムの仕組み

ヴォルガーラのファントム・システムは、外部に設置されたサテライト・マシンが収集したデータのサポートによって、的確な空間転移を可能としている。そのため、サテライト・マシンを壊すと、ファントム・システムは動作しなくなってしまうのである。

⬆サテライト・マシンは二足歩行の人型マシン。知能はないが、自分の身を守る戦闘力は備えている。

地球を襲った総戦力

ディサイダー 1体

すべての意思決定を行う者で、戦闘能力は皆無。通常はマザーシップと一体化している。

ウォーロード 4体

かつての惑星戦争の際に造り出した究極の戦闘用機体で、地球人が「軍将機」と呼んだ機体。戦闘以外の汎用性がないため、長きにわたって活動停止状態にあった。合計4体が存在し、その姿はヴォルガーラ星の神話に登場する破壊神4兄弟を模している。

センチュリオン 15体

レイバラーを統御し、ディサイダーの意志を実現する現場指揮官的な機体。知能、機体性能とも、レイバラーを上回る。

レイバラー&ハリアー 500体

種の維持に関するさまざまな作業を担当する下位機種の総称。知能は低く、戦闘能力にも乏しいが、汎用性が高い。

上記以外の保有戦力

終末兵器アスモダイ

ヴォルガーラの最終決戦プログラム、すなわち、降り立った惑星の資源と最新技術を利用して究極の戦闘用機体を造る計画によって製作される機体。ディサイダーが一体化し、敵か自分のいずれかが滅ぶまで攻撃を続ける。その姿は、ヴォルガーラ神話の伝説上の軍神アスモディアを模している。主力武器は、元素転換技術を応用した破壊光線兵器であるエーテル砲。

宇宙生物ダンタリオン

ヴォルガーラの生体兵器。もとは他惑星の宇宙生物だったが、ディサイダーが遺伝子情報から復元した。ちなみに、ヴォルガーラは好戦的な生物を発見すると、兵器転用を狙って遺伝子情報を採取しておく傾向があり、マザーシップには数万種類の生物兵器のDNAが記録されている。

月岡 結衣

豊かな表情が魅力の結衣。女性キャラクターだけに、リボンや髪留めなど、小物アクセサリが多く、そのぶん、川元氏も詳細に設定を作り込んでいったようだ。

蓬莱 奏也

指定には「ダークトーンのコスチューム」と明言されている。謎のライバルといった役割の奏也だけに、早い段階から、イメージカラーは「黒」だと決まっていたと思われる。

三千年委員会

目的 すべては人類存続のため

ネクタル放射線の発見により、人類の宇宙進出は不可能となった。しかし、地球の資源は年々乏しくなり、環境は悪化の一途をたどっていく。人類にとって、宇宙進出の必要性は増していた。そのため、人類に代わって宇宙に進出して惑星資源の採集を行う万能宇宙ロボットの開発が計画される。日本政府は、蓬莱博士を中心とした特殊プロジェクトを作り上げた。それは、機人を宇宙に送り出すことにより、人類を三千年まで存続させるという壮大な計画だった。これこそ、「三千年委員会」が設立された目的である。

「惑星資源枯渇」から「資源を求めての宇宙進出」をはたすため、「有機生命体から機械生命体へと進化」する……。これは奇しくも、ヴォルガーラが歩んだものと同じ道のりであった。また、蓬莱博士が研究のはてにたどりついた結論であるジェネシス計画も、「種の繁栄」を最優先とするヴォルガーラの思想と似通ったものとなっている。ネクタルの障壁によって閉鎖された有機生命体の文明の終着点は、必然的に同じところへたどりつかざるをえないのかもしれない。

ジェネシス・プロジェクト

蓬莱博士は、人類という種族が存続するためには、機械生命体、すなわち機人へ進化するしか道がないと考えた。だが、そのために残された時間は短い。かぎられた資源を有効に使うための時間稼ぎとして、彼は機人を使って人類の半数を抹殺する計画……ジェネシス・プロジェクトを提案。この計画は、当然ながら日本政府に却下されたが、彼はひそかに計画を実行に移していた。

⬆ヴァヴェルには、人類の半数を抹殺するための装置が搭載されていた。

歴史 機人完成までの軌跡

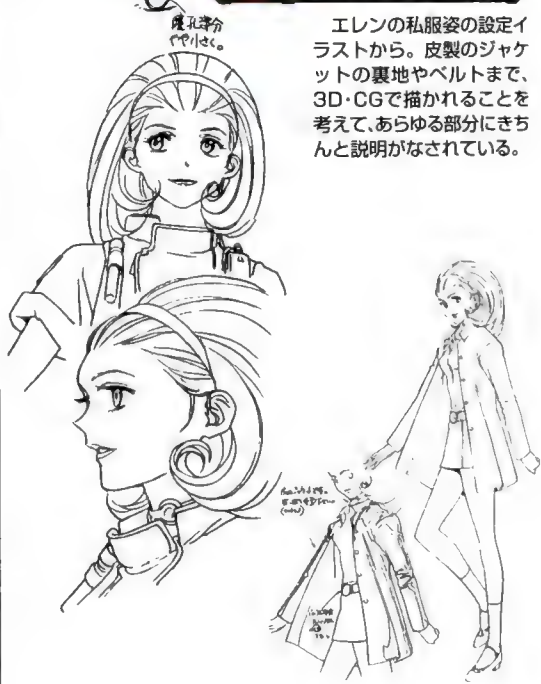
委員会設立から7年。莫大な資金を使ったにもかかわらず、機人の試作機を完成できなかった委員会に対し、日本政府は計画中止を決める。だが事情を知った月岡家は、私財を投じて「文明保全財団」を設立。7年後、機人の動力となるアルケミック・ドライブが完成し、機人の完成は目前に迫る。しかし、そこで月岡家の私財は尽き、計画は凍結された。

設定イラストコレクション

三咲 奈々穂

右上のイラストには、「1、2本ほつれ髪ください」とのコメントが。こういったさりげないコメント1つで、奈々穂というキャラクターのけなげさが、より印象強くなっている。

エレン・ブルノーズ

エレンの私服姿の設定イラストから。皮製のジャケットの裏地やベルトまで、3D・CGで描かれることを考えて、あらゆる部分にきちんと説明がなされている。

蓬莱博士の論文3部作について

ここに掲載する3つの論文の骨子は、「ギガンティック ドライブ」の世界観を明確に示すものとなっている。ネクタルの障壁、ヴォルガーラ、機人……ゲーム中に語られる多くのテーマの根本にあるものが、すべてこの論文のなかに記されているといっても過言ではない。ゲームをクリアして残った疑問の答えも、きっとこの論文のなかに見つかるはずだ。

ネクタルの障壁

【宇宙を彷徨う死神】 宇宙には、人体に有害な宇宙線が無数に飛び交っている。とくにN型恒星から発せられる「ネクタル放射線」は、生命体にとって致命的なダメージとなる。あらゆる物体を貫通するネクタル放射線を遮断するのは、理論上不可能。地球にいるかぎり、その影響は軽減されるものの（とはいえ、ネクタルは大気の層をも貫通するため、大量のネクタルが降り注いだ場合は大きな影響がある）、宇宙空間では確実に致命傷となる。つまり、ネクタル放射線があるかぎり、有機生命体にとって、宇宙は生存不可能な場所なのである。

【文明のタイムリミット】 惑星に埋蔵された資源は有限である。そのため、文明の存続に必要な資源は、いつか枯渇することが明白だ。この状況を改善しないかぎり、どんなに栄えた文明であっても、いつかは終わりがくる。唯一の方法は、宇宙に進出し、他惑星の資源を採取することだ。しかし、宇宙にはネクタルという死神が待ち構えているのである。

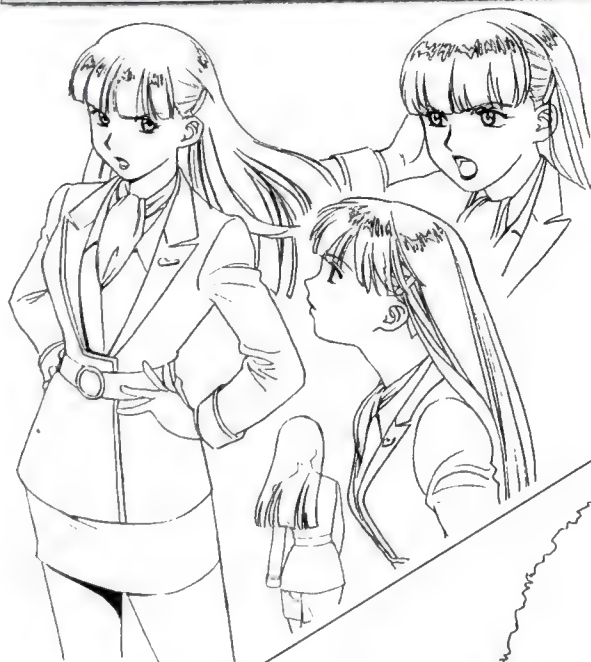
【唐突に訪れる最後】 環境の変化に弱い生命体は、じつにさまざまな要因によって絶滅する。「小惑星衝突」や「超新星爆発」などの大災厄は、宇宙論的に約1億年に一度発生すると思われる。すなわち、知的生命体に与えられたタイムリミットは平均で1億年である。種の誕生から1億年以内に、宇宙進出可能なテクノロジーを得られなければ、その種は滅びる確率が高い。また、「原子炉事故」や「温室効果」といった災厄は、文明そのものに原因がある。こうした災厄の発生確率は、科学技術の進歩と相関関係を持つ。文明が進歩することによって、絶滅を避ける力が得られる一方で、災厄を作り出すという矛盾を生じる。

【結論】 ネクタルによって宇宙進出をはばまれた生命体は、その惑星の中で一定期間栄えたのち、滅亡する運命をたどる。つまり、人類と他の知的生命体が直接遭遇することはありえない。

金属の隣人

生命体がネクタルの障壁をクリアする方法は、自らの身体を機械へと変え、機械種族となることしかない。もし人類が宇宙人に遭遇するのならば、それは機械生命体である。これらの種族は、数々の破滅要因を避けて生き抜いた恐ろしくタフな種族である。生存することに長けた彼らは、決して「お人よし」ではなく、狡猾で、生き残ることに長けた好戦的な種族であろう。

後継者

人類絶滅を避けるためには、宇宙進出するための「機人」が必要。だが、温暖化や資源枯渇に加え、このまま人口が増え続けた場合、666年で人類は滅亡する。完全なる機人の完成まで、人類を存続させねばならない。そのため、無駄な人口を削減し、エネルギーの消費を抑える努力をすべきである。よって、機人で人類削減を行うジェネシス・プロジェクトを提案する。

木南 薫子

ゲーム中に登場することは少ない、薫子の毅然とした立ち姿。さまざまな意外な表情を楽しむことができるのも、設定イラストならではの魅力といえる。

ヘルマン・ウィルツ

一見して目を引くのは、ウィルツが描かれたセキュリティカード。ゲーム中には使用されていないが、こうしたちょっとした落書きを見るのも楽しいものだ。

京野 沙希

薫子同様、沙希の笑顔もゲーム中ではめったに見られないもの。いつもは無愛想な彼女だが、こうして笑顔を見ると、普段と違った印象を受けるはずだ。

機人

目的 人類の後継者たる存在

ネクタル放射線に閉ざされた環境で人類という種族が存続するために、蓬莱博士が出した結論。それは、有機生命体から機械生命体へと進化することであった。つまり、機人はヴォルガーラと戦うための兵器ではなく、意志を持った「人類の後継者」として開発されたのである。その強大な戦闘能力もヴォルガーラとの戦いを想定したものではなく、あくまでも過酷な宇宙空間での生存を考えたうえでの設定に過ぎなかった。

人類の後継者たる存在

生命体である機人には「意志」がある。機人は誕生直後からいっしょに育った主人公の影響を強く受け、その意志に従い行動する。

➡機人の意志は、主人公の意志に共鳴を示していた。

4体の機人の詳細な設定

ヴァヴェル

錬金機関のなかでも最も高出力を得られる、炎の元素を利用した「パイロ・テクニクス」を使った機関を持ち、最大の攻撃力を誇る。また、唯一の完全なる機人であり、人類を粛正するプログラムが搭載されている。

グラング

「地元素式転換機関」を内蔵した要塞車両。そもそもは兵器を陸路で運搬することを目的として開発されたが、機人形態への変形機能が追加されたことで、より汎用性に富んだ運用が可能となった。

ライオール

上空から都市を防衛するために開発された飛空要塞。風の元素を利用した「エアリアル・テクニクス」を応用した機関が搭載されており、風元素の転換時に発生するエアリアル波の浮力で空中を飛行することができる。

ヴァルドル

洋上での戦いを想定して開発された、「水元素式転換機関」を搭載した機人。4体目の機人として開発されたが蓬莱博士によって隠され、ヴァヴェルの代わりにジェネシス・プロジェクトを実行する機体に改造された。

設定イラストコレクション

まさに「オトナの女性」である友絵。「シャツのしわにも高級感を持たせる感じで」とのコメントもあり、川元氏自身もかなりお気に入りのキャラのようだ。

シャツのシワ
高級感のある感じで
よろしく。

番原 美香

音声レポートだけの登場が多いキャラクターだが、しっかりとデザインされている。ゲーム中に一度しか登場しない17歳バージョンも、きちんと描かれている。

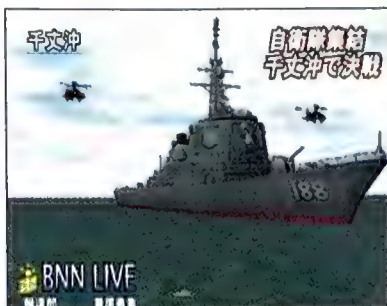
レポート時、
左耳に
イヤホン
付けてます。

機人以外の兵器について

人類が手がけた兵器は、機人だけではない。『ギガンティック ドライブ』の世界にも自衛隊をはじめとした軍隊があり、戦車やヘリといったさまざまな兵器が登場する。ここでは、ヴォルガーラとの戦いに登場する多彩な兵器の設定資料を公開。ゲーム中には登場しない極秘資料を使って解説していくので、きっと新たな発見に出会えるはずだ。

90式戦車改

現行の90式をカスタムして、登坂力、および最高速度を改善した最新型戦車。「120mm滑腔砲」を搭載し、「キュウマルカイ」の愛称で呼ばれる。

高雅(こうが)型護衛艦

「過剰な防衛力」との避難を受けつつ、極秘裏に開発された海上自衛隊最大の火力を持つ大型戦艦。武装は、対ヴォルガーラ・ミサイルと魚雷。

ブラックバット

アパッチをベースに、ブルノーズ重工が開発した最新型戦闘ヘリ。武装は「30mmチェーンガン機関砲」、「ヘルファイア対戦車ミサイル」など。

避難用車両

避難が遅れた市民を運ぶための特殊装甲バス。装甲の厚さは折り紙つきだが、通常のバスに比べて7～10倍の費用がかかるため、配備数は少ない。

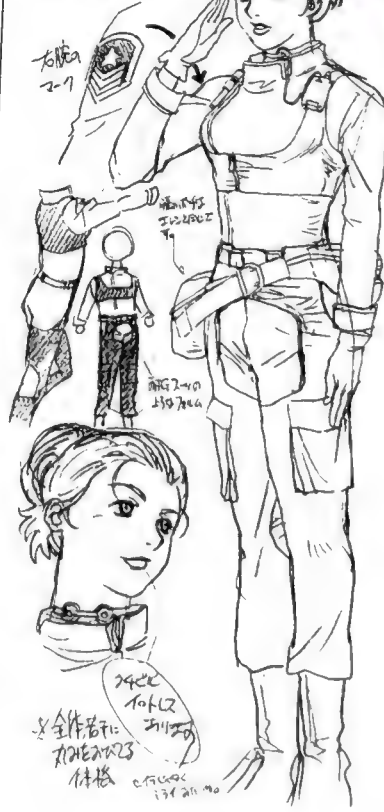
対ヴォルガーラ戦での効果はあったのか？

結論からいうと、シナリオ上では機人以外の兵器はヴォルガーラの足止めしかできていない。自衛隊の切り札であった高雅も、あっさりと撃沈されてしまっている。ただし、ゲーム中にサポートしてくれる戦車隊の攻撃力はそこそこあり、意外に役に立ってくれるはずだ。

三咲 勝

設定イラストでは、「イヤミ」な顔つきだけでなく「意志の強さ」を感じさせる表情もちらほら。原画の段階で、しっかり性格をつかめていたようだ。

黒杉 信一郎

「オヤジの渋味」を感じさせるイラストの数々。太い眉毛と細い糸目は、かなり初期の段階から決まっていたらしく、目を開いた表情は非常に数が少ない。

早川

ゲーム中にはたった一度しか登場しないが、かなり細かい部分まで詳しい指定が描き込まれている。もしかしたら、開発当初は重要キャラクターだったのかも。

千丈市

背景 イメージはのどかな新興都市

千丈市は、日本の太平洋側に存在する小さな漁港としての歴史が長い街である。気候がよく、暮らしやすく、非常にのどかな街であった。一言でいえば「田舎」だが、首都・東京とつながった千堅街道や、海路の玄関口である千丈港など、小さな街に似合わぬ輸送ルートが確立されており、政府の要人がある計画のために目をつけることになる。その計画とは、「首都機能分散計画」。国の心臓部である首都を日本全土に分散することで、有事の際のリスクを分散し、軽減する計画のモデルケースとして、千丈市に白羽の矢が立ったのであった。その計画から10年が経ち、ブルノーズ重工や三咲重工といった有力企業の本拠地が移転してきたことで、今や千丈は日本でも有数の一大新興都市の1つとなったのである。

幻の奈々穂のバイト先

ゲーム中には、さまざまな看板を持つ店が登場する。詳しくはP126からのインタビューでも触れるが、多くの店は奈々穂のバイト先として使われる予定があったという。なかには妖しげな店もあるので、ゲームをプレイする際に想像をめぐらせてみるのもおもしろいのでは？

各エリアの詳細な設定

●千丈新都心
千丈開発計画によって、急速に都市化が進んだビル街。かつてはツキオカ・インダストリーが中心となって開発が進んでいたが、のちにライバルである三咲重工が移転してきて、その中心的な役割は三咲重工へと移っていった。

●千丈市街
昔ながらの街並みが続く、静かな住宅街。主人公や奈々穂など、主要人物の自宅もこの千丈市街にある。最近は、新都心の発展を受けて大型スーパーマーケットなどの進出が進み、昔ながらの小さな商店街は苦境に立たされているという。

●千早山
世界的（さらには宇宙的）に希少なエネルギー鉱物「ジオライト」の鉱脈がある山。この「ジオライト」は機械生命体のエネルギー源となるもので、ヴォルガーラが千丈を襲撃した最大の理由はこの千早山の鉱脈を占領するためであった。

●千丈港
田舎ののどかな漁港の風景と、近代的な港湾施設が同居する不思議な港。都市計画によってBNNをはじめとした大企業が移転してきて都市開発が進むなか、廃れつつはあるものの、地域伝統である漁業も今だに続けられている。

設定イラストコレクション

ゲームに登場しない幻のキャラクターたち

女性キャスター

おそらく、本来はゲーム冒頭のイタリアからのレポートを担当するはずだったと思われる女性。本編には、残念ながら音声だけしか登場していない。

薫子のボツ案、もしくは薫子のサポート役として登場する予定だったのだろうか？　どちらもかわいい女の子だけに、かなりもったいない感じが……。

重要用語集

ストーリーをより深く理解し、より楽しむために役立つ重要キーワードを用語集形式で掲載。ゲームクリア後などに、腰をすえてじっくりと読んでみてほしい。

◆天門(あまかど)
ブルノーズ重工と三咲重工が共同開発した衛星軌道からのレーザー。

◆アルケミック・ドライブ
ウィルツ博士が開発した、機人のエネルギー機関。P004参照。

◆アンチ・ファントム・ミサイル
三咲重工製の、ファントム・システムを無効化するミサイル。

◆ヴォルガーラ
P003、060〜064、118〜119参照。

◆ヴォルガーラ・シップ
水陸を移動できる、ヴォルガーラの輸送船。採掘したジオライドをマザーシップに運ぶために使われた。

◆ヴォルガーラ・プラント
ヴォルガーラによる、ジオライト採掘用の施設。通常はレイバラーによって運ばれるが、なかには短時間の飛行が可能な特殊プラントも存在する。

◆皆勤賞
学校に無遅刻無欠勤を続けることで、奈々穂が死守していること。いまだにその記録は更新中。

◆機人
P004、042〜059、122参照。

◆グラビティ・ドライブ
小型飛行装置。重力に干渉することで、短時間の飛行を可能とする。

◆軍将機
ヴォルガーラの幹部で、戦闘に特化した機体。P063、119参照。

◆サテライト・マシン
ファントム・システムに必要なデータ収集をするための人型の情報収集マシン。破壊すると、ファントム・システムが動作しなくなる。

◆三千年委員会
人類を三千年まで存続させるため、蓬莱博士や日本政府が中心となって結成した秘密組織。P006、120参照。

◆ジオライト
わずかな量で無限に近いエネルギーを生み出すことができる、宇宙的にも希少な鉱物。機人やヴォルガーラのエネルギー源となる。日本の千丈にある千早山のほか、世界中でも数カ所でしか鉱脈が発見されていない。

◆Σ(シグマ)プラン
機人の改装計画のこと。本来、機人は兵器利用する目的はなかったため、武装に関する研究は凍結されていた。

◆シチュー
栄養失調で倒れた奈々穂に対し、主人公が差し入れしようとした料理。材料は、野菜とお肉と牛乳。

◆JATY
巨大スーパーマーケット。矢尾屋など、個人商店にとってはライバル的な存在。

◆ジェネシス・プロジェクト
蓬莱博士が提案した、人類を三千年まで存続させるために必要な計画。機人で人間を減らし、環境汚染や資源枯渇を阻止しようとした。P005、120〜121参照。

◆終末兵器
ヴォルガーラが、自身を脅かすほどの異星文明と遭遇した場合に使用する兵器。その正体は、元素転換技術を応用した破壊光線兵器であるエーテル砲のこと。

◆自律型破壊粒子
対象物に潜り込み、内部から対象物を震動させて原子レベルでの破壊を行う粒子。外形は雪の結晶に似ている。センチュリオンが使用する。

◆絶対操縦圏
どんな状況でも機人を操縦できる範囲のこと。機人から半径20メートル以内のエリアが、この範囲に該当する。

◆千堅街道
首都と千丈市をつなぐ街道。フォートレス・モード時のグラングが通れるように造られている。

◆千丈市
主人公が住む街。P037〜038、124参照。

◆第七機甲師団
自衛隊最大の戦車隊。北海道に駐屯していた。

◆ツキオカ・インダストリー
主人公の父が経営していた企業で、三千年委員会の跡を継ぎ、機人の開発を目指した軍需企業。P006、120参照。

◆習志野の空中機動部隊
足の速さがウリの、ヘリや戦闘機で構成された部隊。対ヴォルガーラ・ミサイルの装備数は東部方面で一番だったが、高雅とともにあえなく壊滅した。

◆日本政府
P007参照。

◆ネクタルの障壁
P002、121参照。

◆ネクタル放射線
宇宙に漂う、有機生命体を死に至らしめる有害な放射線。P002、121参照。

◆パンの水スープ
奈々穂が食べていた料理。小さく切ったパンを油で揚げて、水で煮るだけで完成。味付けは塩のみ。開発者いわく、ドイツの農村に実在した料理らしい。

◆BNN
日本有数の報道局。P007参照。

◆避難誘導隊
市民を安全に避難させるために結成された民間組織。P007参照。

◆ファントム・システム
ヴォルガーラが持つ、空間転移装置。P003、119参照。

◆ブルノーズ重工
「未来想像企業」とのキャッチフレーズを持つ軍需企業。P007参照。

◆ブルノーズ製ハンド・グレネード
奏也が使っているグレネード。青い爆風が特徴で、射程は短いが威力は高い。

◆文明保全財団
機人を所有する財団で、主人公が所属している組織。P006参照。

◆妨害電波発生装置
ヴォルガーラの兵器で、機人のコントロールを妨害する電波を発生する装置。大田原が盗もうとした。

◆三咲重工
日本有数の兵器会社。P007参照。

◆レプトン・カーボナイト合金
ヴォルガーラのボディ。地球には存在しない金属。

◆レプトン・ガス
ヴォルガーラ星系の毒ガス。空気より重いため、高い場所にいれば安全は保てる。このガスによる死者は、世界で10万人にも及んだ。

『ギガンティック ドライブ』開発者インタビュー

巨大ロボット操縦を夢見た男たち

『ギガンティックドライブ』制作スタッフ

サンドロット
プランナー
本間　毅寛 氏（写真中央）
アートディレクター
五十嵐　雅継 氏（写真左）
プログラマー
野口　俊雄 氏（写真右）

ロボットアニメのような世界をゲームで見事に再現した『ギガンティック ドライブ』。このゲームを製作したサンドロットのスタッフにお話をうかがった。

開発にまつわる数々の苦労談 そして、裏エピソードに迫る！

――まずは、ロボットを遠隔操縦して戦うというゲームアイディアが生まれたきっかけを教えてください。

本間：私はガンダム以前の、マジンガーZといったロボットアニメ、いわゆるスーパーロボットを見て育った世代なんです。その影響は大きいですね。「巨大なロボットを自分で動かして遊ぶゲームを作りたい」と思ったのが、この作品を作る出発点です。なぜパイロットが遠隔操縦する方式にしたかについては、そういったゲームが少ないから、いっそ自分たちで作ってしまおうと思ったのが理由の1つです。それから、ロボットを操縦するゲームというと、パイロットがロボットのコクピットに乗り込むタイプが主流ですけど、それでは自分の操るロボットが画面に出ないじゃないですか。だから、プレイヤーに対して、いかに自分がロボットを操っているのかを見せたかったというのも、遠隔操縦方式を採用した大きな理由ですね。

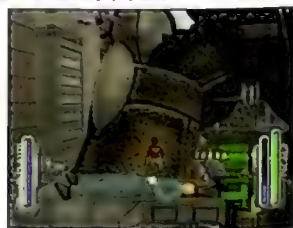
――かなり特殊なゲームシステムの作品だけに、プログラム的に苦労された点もあったのではないでしょうか？

野口：ロボットが歩行する際の当たり判定の処理が難し

プランナー 本間氏のこだわり

大事にしたのは臨場感の再現

「僕個人はロボットアニメが非常に好きなので、その雰囲気や魅力というものをよりリアルに感じられるゲームを作りたかったんです。ただそれは、ロボットのグラフィックや操作性をリアルに再現することだけではなく、逃げ回る群衆であったり、戦闘中に緊急ニュースや避難放送が流れたりというような、そういった部分へのこだわりも含んだものです。つまり、ロボットをとり巻く周囲のディテールを細かく描くことで、よりロボットの存在感がリアリティを増すと思ったんですよ。ヴォルガーラと戦って壮大に世界を救っている反面、奈々穂などを通じてローカルな部分での人間ドラマも盛り込めましたし、ディテールの点ではかなり満足がいく仕上がりになったと自負しています。あとは、プレイヤーがいろんな遊び方で楽しめるように、自由度が高い作品にすることにもかなりこだわりました。いろいろなものをロボットでつかんでみたり、ロボットではなく人間だけで戦ってみたり、ヒロインをロボットでつかんで敵に投げつけてみたり……。こういったイレギュラーな楽しみ方も含めて、巨大ロボットを操縦するという大きなゲーム性のなかで、プレイヤーに遊び方を押しつけないような作品に仕上げることが、最大のこだわりといえますね」。

➡本書でもP108からの特別企画で、さまざまな楽しみ方を掲載。いろいろな遊び方を探してみよう。

かったですね。人間の視点でもゲームが進むぶん、かなり厳密に設定しないとプレイしたときに違和感を感じますから。かといって、少し向きを変えただけで足元の物を壊してしまうのも問題ですよね。そういった試行錯誤のすえに、ロボットが旋回するときは必ず足の位置を維持したまま旋回できるように調整しました。

本間：私たちとしては、ロボットが足を踏み出して歩くだけでも「楽しい」と感じられる作りにしたかったんですよ。極論をいえば、歩行の部分の楽しさが出ていれば、それだけでも従来にはなかった価値があるゲームになると思ったので、操作感覚の調整には時間をかけましたね。3体の移動速度に関しても、いろんなバランスを考えて今の形に落ち着いたんです。

──主人公機として3体のロボットが登場しますが、デザインする際に難航した点はありましたか？

五十嵐：そもそも変形ロボットにすることは決まっていましたから、大枠のデザインはスムーズに進みましたね。1体は見るからにスーパーロボットという形で、残りの2体は飛行機と戦車に変形するタイプにすることまでは、あっさり決まりました。問題は、いかに変形させるかと、リモコン操縦タイプに見合ったデザインに仕上げる部分ですね。コクピット搭乗型に見えないよう、気を使ってデザインしました。とくに変形は……非常に苦労しました。アニメなどの変形ロボットって、けっこう変形機構に嘘が多いんですよ。でも、このゲームは本当に同じモデリングを使って、人型と別の形態に変形させているんです。本物のおもちゃを作っているような感じでした。

本間：このゲームでは、変形するときに操縦者の視点からどこからでも自由に見られるわけですから、とくに嘘がつけないんですよ。グラングの変形のときなども、倒れるときに腕で体を支えるとか、極力リアルさを出そうと苦労しました。伝わりにくい苦労ですけど（笑）。

五十嵐：普通にロボットをデザインするより、変形ロボットは3倍ぐらいの手間がかかるんですよ。だからもう、二度とやりたくないかもしれません（笑）。

──あの……それでは、5体合体のようなスーパーロボットを作るとしたらどうですか？

五十嵐：おそらく、想像を絶する苦労になるかと（笑）。

本間：個人的には、プレイヤーがロボットを持ちよって合体できるネットワークゲームを作ってみたいですね。5対5とか、15対15とかで合体できるゲーム（笑）。まあ、合体ロボットは今回も本当はやりたかったんですけど、そんなことをいい出すと周りに怒られるだろうなと思って、いい出せませんでした（笑）。

──ゲームグラフィックの進化に比例して、嘘でごまかしにくい部分が多くなって大変ですね。

本間：そうですね。群集がヴォルガーラに踏みつぶされるシーンなんかも、グラフィックがリアルになればなるほどシャレですまない部分が出てきますから。でも、現在製作している海外版では流血の描写が入っていて、さらにヤバイですよ。人間がダメージを受けると、血がドバッと（笑）。

──ちなみに、残念ながら開発途中にボツになったアイディアなどはありますか？

本間：奈々穂のバイト先は、本当はもっとたくさんあったんですよ。なかには、ちょっぴりいかがわしいバイトもあったりして（笑）。逆に奈々穂がお金を貯めると、性格が悪くなったり、高級マンションに引っ越すイベントとかも考えていました。ただ、ゲームの主軸はACTなので、AVGのように複雑な条件のイベントを増やしすぎるのは混乱を招くと思って、ほどほどのボリュームに抑えておきましたけど。

──最後に、ゲームを遊んだユーザーの方々へのメッセージをお願いします。

本間：私たち3人に共通する部分なんですけど、「これをやりなさい」と命令されるだけのゲームは好きじゃないんです。プレイヤーが好きに遊べるものこそ、ゲームだと思っていますので。戦闘のゲームバランスにこだわるよりも、いかにプレイヤーに楽しんでもらえるかが大事かな、と。正直なところ、ゲーム終盤の武器の攻撃力のダメージは、最終ボスを一撃で倒すくらいハチャメチャなバランスにしてありますし（笑）。「自分の好きなことをやって遊んでください」というのが、このゲームを遊んでくれた方への私たちからのメッセージです。

アートディレクター 五十嵐氏のこだわり

空間の広がりを持たせた街並み

「ロボットはもちろんですけど、街の作り込みにもこだわりましたね。とくに東京マップは地下道まで再現した力作なので、空間の広がりを楽しんでいただければうれしいです。看板やオブジェに関しても時間やデータ容量の許すかぎりつめ込んだので、ぜひ注目してください」。

➡五十嵐氏の自信作は東京。ミッションチャレンジモードなどで、じっくり散策してみては？

プログラマー 野口氏のこだわり

ロボットの上に乗れることを実現

「一番実現できてよかったと思うのは、主人公がどんなものの上にでも乗れるようにできたことですね。このおかげで、ロボットに乗って移動できるようになったわけですから。2本のアナログスティックを使って、ロボットの操縦感をうまく出せた点も満足しています」。

➡ライオールに乗って上空から見渡す街並みは、野口氏のこだわりなくしては見られなかったのだ。

ギガンティック ドライブ
完全攻略ガイド

STAFF
Producers………… 電撃PlayStation編集部（渡部 雅人／松本 剛）
Director……………… 電撃PlayStation編集部（渡辺 匡志）
Editors …………… TEAM/SLASH（野村 一真／谷口 一茂）
Writers …………… TEAM/SLASH
（谷口 一茂／松崎 豊／染谷 行人／石田 真一／田中 一行）
Cover Designer … K Plus artworks（小林 博明）
Designers………… 株式会社ウァン（小野寺 進／佐藤 友悦／堂 和昌／神田 奈保子）

発　行　　2002年9月25日　初版発行

発行者……………… 佐藤辰男
発行所……………… 株式会社メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
TEL. 03-5281-5222（編集）
発売元……………… 株式会社角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL. 03-3238-8605（営業）
印刷所……………… 大日本印刷株式会社
装　丁……………… K Plus artworks有限会社

Printed In Japan

ISBN 4-8402-1936-2 C0076

Cover Design:小林博明 (K Plus artworks)

ISBN4-8402-1936-2

C0076 ¥1400E

発行／メディアワークス

定価：本体1,400円

※消費税が別に加算されます